N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#121 DÉCEMBRE 2000



Tests 4 X 4 • Aiken • Blair Witch 2 • Combat Flight Sim 2 • Cover Ops • Eldorado • FIFA 2001 • Fourmis add-on • Gunlok • Hitman • Kiss Pinball • Links 2001 • Metal Gear Solid • Monkey Island 4 • Motocross mania • No One Lives Forever • Rune • Sacrifice • Sheep • Starship Troopers • Submarine Titans • Thandor • Tony Hawk 2 • Warm Up
Des nouvelles de Age of Sails 2 • Airfix • Art of Magic • Call To Power 2 • Chicken Run • Crime Cities • F1 Racing • Insane • Mission Humanity • Pizza Connection 2 • Pro Rallye 2001 • Squad Leader • Star Trek : Starfleet Command • Theme Park • Tomb Raider 5
Bêta versions B-17 Flying Fortress • Sea Dogs **Reportages & interviews** Morrowind • Loose Cannon • Warren "Deus Ex" Spector



extraordinaires qui ont fait sortir le monde d
ténèbres. Oui, on le comprend très bien en l
temps, Arcanum mêle magie et technologie
naturel qui fait plaisir à voir. En effet, si de p
ce mélange pouvait paraître indigeste, il s'av

Arcanum mêle magie et tech

NUMÉRO 121 • DÉCEMBRE 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

"Une réalisation bluffante, un scénario béton : un tueur est laché !"
PC JEUX

Peters' Plane

EIDOS
INTERACTIVE

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

Io-Interactive





ACTION
HEALTH
ARMOR

Sommaire

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
À collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)
Merci à : Viviane Fitas etGéraldine Humphries.

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 **cllefevbre@hfp.fr**
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 **atomas@hfp.fr**
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 **jffeneux@hfp.fr**
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Hélène Chemin **hchemin@hfp.fr**

32



NEWS Fish, Casque et Gana n'en reviennent toujours pas : F1 Racing Championship, la suite de Monaco Grand Prix, leur a décollé la rétine. Dans les news aussi, une interview de Parker Davis pour Call to Power 2. Y en a pour tous les goûts.

164



MATOS Un dossier pratique dans la rubrique matos de Noël. Pour ceux qui se demandent quel processeur choisir en ces périodes de fêtes, Caféine a concocté le grand guide des chipsets. Attention, la lecture de cet article peut provoquer une somnolence chez les sujets sensibles.

194



REPORTAGES Elle s'est pas foutue de notre gueule Wanda : pas moins de 7 pages sur le très attendu Morrowind, le successeur du mythique Daggerfall. Sans oublier Loose Cannon pour lequel elle a interviewé le concepteur principal, Jorg Neumann.

214



BÊTA-VERSIONS Le grand retour du jeu à la Pirates ! avec Sea Dogs, développé par un studio de développement russe. Et pour les nostalgiques des choucroutes volantes, un premier coup d'œil sur B17 Flying Fortress.

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un encart de 8 pages broché dans le magazine format A5, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution



COUVERTURE
Arcanum © Troïka/Havas Interactive 2000-2001

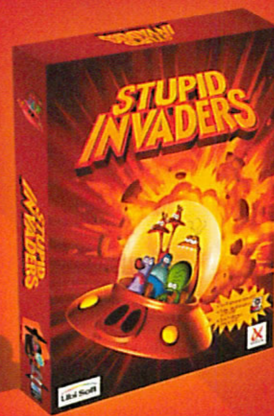
STUPID INVADERS





Sauvez leur peau... prêtez-leur votre cerveau !

Le Q.I. de ces 5 extraterrestres vole très bas. Si bas qu'ils s'écrasent sur Terre où les humains rivalisent de stupidité. Sakarin, scientifique raté mais parfait psychopathe, veut les disséquer. Ils ont quantité de pièges absurdes à éviter et de problèmes loufoques à résoudre. Ils doivent se creuser la tête... Pas facile quand elle est vide. Saurez-vous relever le niveau ?



UN JEU GRAVEMENT ZINZIN

Elu meilleur jeu d'aventure par IGN.com



PC CD-ROM

www.stupidinvaders.com





#121

Sommaire Cd-rom

Vlad, fils de feu le prince mircea, grand voïvodine souverain dominateur maître de tout le pays de la hongro-valachie et des regions au-delà des montagnes

demos

DÉTAIL DU CD-ROM

Cher Père Noël,

Comme j'ai été très sage cette année, j'aimerais beaucoup que tu m'apportes une femme. J'en ai vu une très bien dans le magazine Photo et je serais très content si je pouvais avoir la même en vert. Ne l'abîme pas trop en la passant par la cheminée. J'aimerais aussi lui offrir quelques jouets : un aspirateur, une paire de gants pour la vaisselle, un balai, une serpillière, ainsi qu'une paire de menottes. Serait-il possible qu'elle ait de vieilles tendances sado-maso ? Non, je déconne, je suis gay. Non, je déconne aussi. Vous allez voir que l'on va me traiter de macho. Bon, parlons peu mais parlons bien. Vous trouverez sur les CD de ce mois-ci les démos exclusives du fantastique Severance qui avait fait la couverture du mois dernier, ainsi que Pro Rally 2001 et Battle Isle 4. Ne ratez pas non plus le patch complet d'Half-Life et Counter-Strike 1.0, en complet aussi. Et voilà, joyeux Noël à tous. Oui, c'est ça, joyeux Noël !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 450 MHz, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip8.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

DirectX 8.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 8.0

Bonus : Kit de connexion Wanadoo

Bénéficiez maintenant de votre cadeau de Noël...
Wanadoo vous offre 100 % de temps en plus sur les forfaits
Wanadoo Intégrale*
Wanadoo Intégrale 6H/38F
Wanadoo Intégrale 20H/78F
Wanadoo Intégrale 30H/98F
Wanadoo Intégrale 60H/157F
*offre valable pour tout nouvel abonnement souscrit avant le 31/12/00 pendant les quatre premiers mois de votre abonnement.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ÉCHAP ou bien sur ALT + F4.

BONUS (CD N°2)

La bande-annonce DVD du film de la Paramount « Il faut sauver le Soldat Ryan »

Contenu du CD n°1

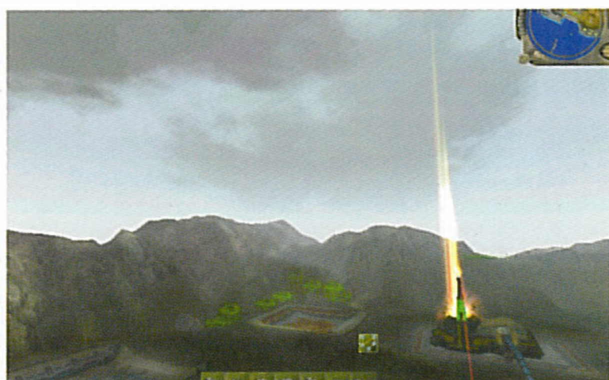
Les exclusivités du mois

BATTLE ISLE 4

Genre : Stratégie
Éditeur : Blue Byte
Système : Windows 95/98, D3D

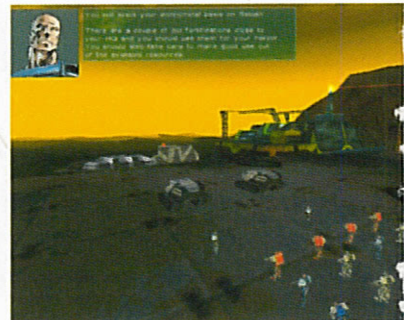
Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BATTLEISLE du CD1 et cliquez sur BIAWUSDEMO.EXE.



KIT DE CONNEXION WANADOO : Répertoire \DATA\WANADOO\ Cliquez sur KITWANADOO.EXE
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4 Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE QuickTime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
DIRECTX 8.0 : Répertoire \DATA\DIRECT X8 - Cliquez sur DX80FRN.EXE
LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS





Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Le fichier se dézippe dans C:\JOYSTICK\BIAUSDEMO. Pour poursuivre l'installation, lancez alors SETUP.EXE. Allez ensuite dans le menu Démarrer et cliquez sur Blue Byte. Lancez le tutorial avant de vous attaquer à la démo.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

PRO RALLY 2001

Genre : Simulation
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98,

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PRORALLY du CD1 et cliquez sur RALLYSETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Le jeu se dézippe dans le répertoire C:\JOYSTICK\PRALLY. Lancez-le en cliquant sur PRORALLY2001.EXE. Pour configurer vos touches et la 3D, allez dans les options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





www.libertysurf.fr

Restez branché



Internet trop confus ? Informations pas toujours pertinentes ? Non, à condition de choisir le bon portail. C'est le cas de Liberty Surf qui fonctionne comme un gigantesque magazine avec un accès à des rubriques et à des infos que l'on ne trouve nulle part ailleurs.

Des exclus

C'est sur Liberty Surf que l'on a découvert en avant-première les nouvelles aventures de XIII. C'est là encore qu'on a pu découvrir les extraits audio et vidéo du dernier album de NTM. Sans oublier des billets de concert à gagner et plein de bonnes affaires comme des séjours à petit prix. Des exclusivités à découvrir gratis en allant tout de suite sur ***www.libertysurf.fr***

Avec Liberty Surf, le kit de connexion à Internet est bien sûr gratuit : pour l'obtenir il suffit de téléphoner au 0 825 95 95 95
(0,98F TTC/min).

Jeux vidéo

Bloqué dans un jeu ? Cliquez sur « SOS jeux », Liberty Surf vient à votre secours avec plus de 18 000 trucs et astuces sur PC et consoles. Vous pouvez également aller à la rencontre des autres joueurs pour échanger vos idées. Enfin, ne manquez rien de l'actualité des jeux vidéo avec les News.

Tout sur le sport

Football, basket, tennis, athlé... tous les résultats sont accessibles en temps réel. C'est formidable ! En prime : des commentaires et, chaque semaine, l'interview d'un sportif.

Écouter de la musique

Rap, électronique, variétés, pop rock, métal, groove, ovni, world, toute l'actu musicale est là et il y en a vraiment pour tous les goûts. Avec, en plus, le classement hebdomadaire des meilleures ventes de singles en France, à écouter en ligne. Et c'est sans compter les dizaines de titres des talents de demain à découvrir en exclusivité !

Les meilleurs plans

Accès gratuit + communication à la carte
Liberty Surf, c'est certes toute l'info qui nous intéresse mais c'est aussi des formules d'une très grande souplesse pour naviguer sur Internet. Ces forfaits « tout en un » offrent, en effet, l'accès gratuit au Net plus des heures de communication. Dilettante ou Internaute gourmand, à chacun son forfait...

Gratuit = Forfait Révolution *avec* **accès** *à Internet* + **4h** de communication par mois.
49F = *Forfait Révolution + 6 h* soit **10h** de communication par mois.
69F = *Forfait Révolution + 12h* soit **16h** de communication par mois.
99F = *Forfait Révolution + 24h* soit **28h** de communication par mois.
La minute supplémentaire ne vous coûtera que 19 centimes.

Autre avantage de Liberty Surf : *vous pouvez chaque mois changer de forfait. Vous l'adaptez selon vos besoins, par exemple si vous devez passer beaucoup de temps sur le web, ou au contraire si vous partez en vacances. Il n'y a pas plus souple.*

PHOTOS : FOTOGRAM STONE - K. MOSKOVITZ

Qualipige

Tarifs valables jusqu'au 31/12/2000.

Les exclusivités du mois

SEVERANCE

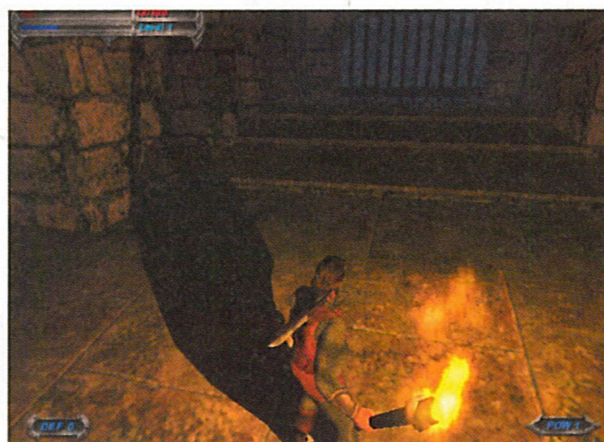
Genre : Action
Éditeur : Codemasters
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SEVERANCE du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.







Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Codemasters. Les touches sont indiquées dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

Les démos

HITMAN

Genre : Action
Éditeur : Eidos Interactive
Système : Win 95/98, Direct 3D, Open GL, Glide

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HITMAN du CD1 et cliquez sur HITMAN.EXE.

Remarque

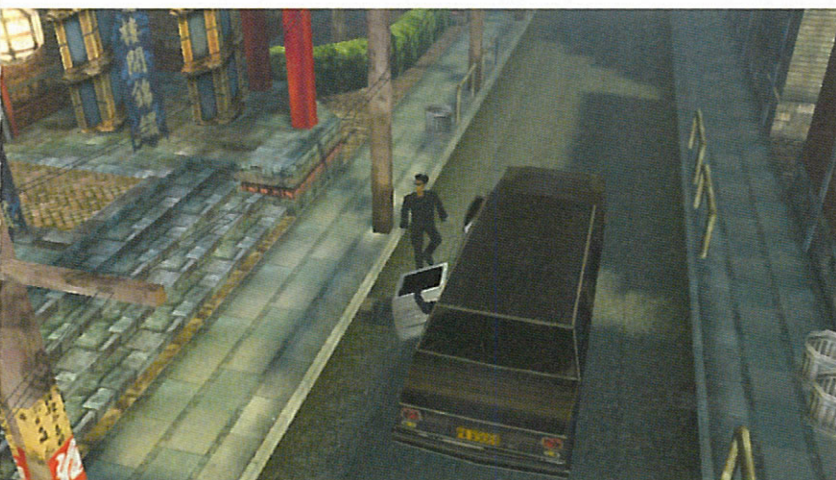
Nécessite l'installation de DirectX.

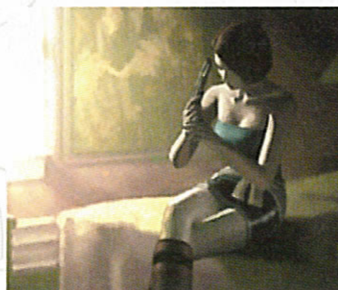
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Eidos Interactive. Avant de lancer le jeu, cliquez sur Setup pour configurer la 3D. Les touches sont indiquées dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.







RESIDENT EVIL 3

Genre : Aventure / Action
Éditeur : Eidos Interactive
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RESIDENT3 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

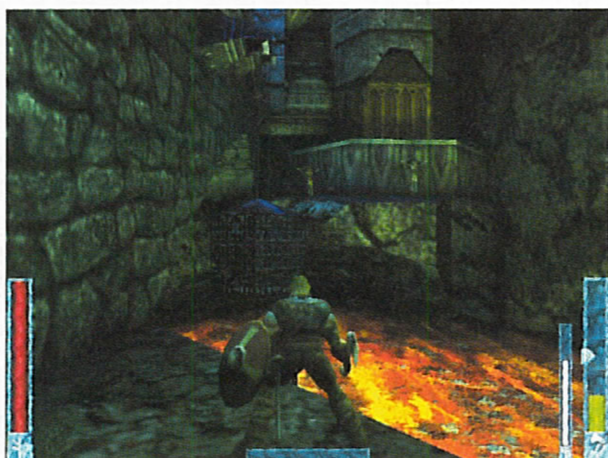
Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Capcom. Pour connaître les touches et configurer le graphisme, appuyez sur F2. Pour quitter à partir du jeu sans sauver, appuyez sur Alt + F4.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



Les démos



Rune

Genre : Action
Éditeur : GOD
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RUNE du CD1 et cliquez sur RUNEDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Rune Demo. Les touches se configurent dans le menu des options.

Config mini

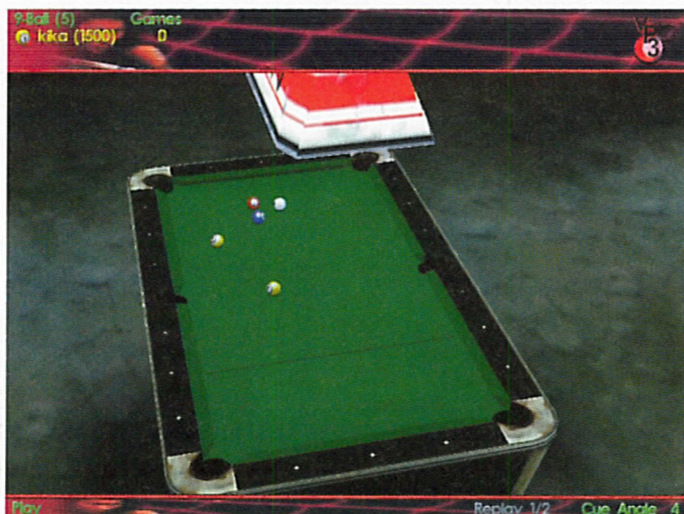
PII 400, 64 Mo RAM.

Virtual Pool 3

Genre : Billard
Éditeur : Interplay
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VPOOL3 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.



Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Virtual Pool 3 Preview. Vous pouvez configurer vos touches dans le menu Settings.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.







Warm Up !

Genre : Simulation F1
Éditeur : Microïds
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WARMUP du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microïds. Les touches se configurent dans le menu Joystick.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.





Les démos





Homeworld Cataclysm

Genre : Stratégie
Éditeur : Sierra
Système : Win95/98, D3D, OpenGL

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HWORLDCAT du CD1 et cliquez sur HWCSETUP.EXE.

Remarque

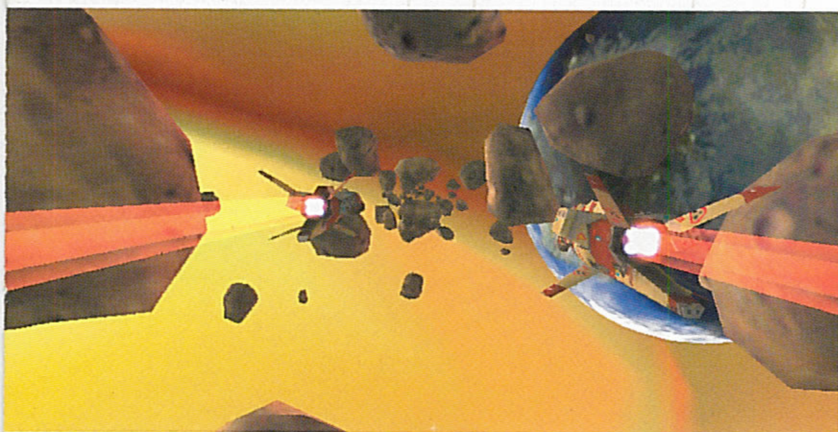
Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sierra. Pour configurer votre carte graphique, allez dans les options. Pour connaître les touches, suivez le training.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.



FIFA 2001

Genre : Foot
Éditeur : Electronic Arts
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FIFA2001 du CD1 et cliquez sur FIFA2001V3.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EA Sport. Lancez le setup avant de jouer. Les touches sont définies avant l'attribution des manettes.





Swedish Touring Car Championship 2

Genre : Simulation
Éditeur : Digital Illusion
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STCC2 du CD1 et cliquez sur STCC2DEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Stcc2demo. Lancez le setup avant de lancer le jeu. Allez dans les options pour connaître les touches.



Som
mairE
Cd-rom

Contenu du CD n°2
Joystick N° 121

REMARQUE

pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX se trouvant sur le CD n°1, si ce n'est déjà fait.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

Répertoire \DATA\SHAREWARES

COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

Exceptionnellement, cette rubrique n'a pas été incluse ce mois-ci.

GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Attention, de très nombreuses images sont présentes dans ce répertoire. Elles n'apparaissent pas dans la liste suivante pour des raisons de place.

2NDFLOOR.ZIP	Demomaker accélérée 3D
BLACK2000.ZIP	Demomaker accélérée 3D
FIRESTORM.EXE	Économiseur d'écran 3D
GIMP-SETUP-20001023.ZIP	The Gimp 1.1.124 (prg. de dessin)
HELLFIRE2000.EXE	Économiseur d'écran
JOYSTICK.ZIP	Des images d'un lecteur
STARS3D.ZIP	Économiseur d'écran 3D

MUSIQUE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\MUSIQUE

DJGRUNY.ZIP	Musiques XM lecteur
LOST.ZIP	Musique MP3 lecteur
POLYMER_AMP.ZIP	Skin Winamp
MMJB6B248.EXE	MusicMatch Jukebox bêta 6
SONIQ1808.EXE	Sonique 1.8.08
WA27RC2.EXE	Winamp 2.7 RC2

JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

AA-52FR.ZIP	MOD pour Rogue Spear
ALOPTÈQUE.ZIP	Carte pour Heroes of M&M 3
AOK-SIÈGESAMARKAND.ZIP	Scénario pour Age of Kings
BAR.ZIP	Voiture pour Re-Volt
NAPOLÉON - CHÂTEAU-GOUFFRE.ZIP	Scénario pour Age of Kings
NAPOLÉON - LA FORÊT INTERDITE.ZIP	Scénario pour Age of Kings
ROCKETARENAUTFULL141.ZIP	Rocket Arena 1.41 Unreal Tournament
TACTICALOPS16UMOD.ZIP	TacticalOps 1.6 Unreal Tournament
WFA-FULL-VERSION-2.EXE	Weapons Factory 2 Quake3
AVPGPAK3.EXE	Alien vs Predator Gold Pack 3
COUNTERSTRIKEV10.EXE	Counter-Strike 1.0
CS_6TERROR.ZIP	Carte Counter-Strike
CS_CINEMA.ZIP	Carte Counter-Strike
CS_HANGAR.ZIP	Carte Counter-Strike
NOLIMDEMO02.EXE	Démo simulateur de montagnes russes
Q3F_B1.ZIP	Q3F bêta 1 pour Quake3
STRIKEFORCEV140A150.ZIP	StrikeForce 1.40 vers 1.50
TF5152.ZIP	Team Fortress Classic 5.1.5.1 Half-Life
VPEVOS.ZIP	Voitures pour Midtown Madness

UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

DESKTOPX_THEMES.ZIP	Thèmes pour Desktop X
FREEMETERSETUP.EXE	Analyse le fonctionnement d'un PC
MONNAIE.ZIP	Convertisseur de monnaies
PATCH120.ZIP	Index des patches parus dans Joystick
PROCKILLER091.ZIP	« Tueur » de tâches
REGCLEAN_FR.EXE	Nettoie la base de registre
TWEAKUI_FR.EXE	Tweak UI en français
AGFREESETUP.EXE	AudioGrabber 1.7 build 2
COLIAS1.EXE	Colias : gestionnaire de messages
DESKTOPX.EXE	Desktop X 0.50 bêta
DUP411.ZIP	Dragon UnPACKer v4.11
HOVERDESK.EXE	HoverDesk 1.30
IVIEW330.EXE	IrfanView Version 3.30
SENSIVA_FR252S.EXE	Sensiva 2.52S français
WACE20B3.EXE	WinAce 2.0 beta 3

PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

UTPATCH436.EXE	Unreal Tournament 4.36
ANTS105F.ZIP	Les fourmis 1.05
COCHONSNET.ZIP	Les cochons de guerre
DEUSEX14F.ZIP	Deus Ex 1.4f
F1WGP101B5.ZIP	F1 World Grand Prix 1.01 bêta5
FHL1104.EXE	Half-Life 1.1.0.4 complet
FIFA2K3DP.ZIP	Fifa 2000 patch 3D
GP3V113.ZIP	Grand Prix 3 1.13
MASTERPT.ZIP	Master of Dimension
Q3POINTRELEASE_125.EXE	Quake 3 1.25
RA2V101.ZIP	Alerte Rouge 2 1.01
RCTLLFR.ZIP	Roller Coaster Tycoon : Loopy Landscapes
SIN111_FROM_104.EXE	SIN 1.04 vers 1.11

CARTES 3D

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

Vous trouverez dans le répertoire Drivers les mises à jour des pilotes pour les principaux chipsets du marché : ATI, Nvidia, Matrox...

PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

HEDIT21.EXE	Éditeur Hexadécimal
SETUPAVXPRO.EXE	Anti-Virus AVX
WINZIP80.EXE	Winzip 8.0

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction (Pentium 500, 64 Mo de RAM, Carte 3D, Windows 98 Second Edition). De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEURS

La reproduction par quelque moyen que ce soit des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Swat III Elite Edition

PATCH MULTIPLAYER ET PATCH 1.66

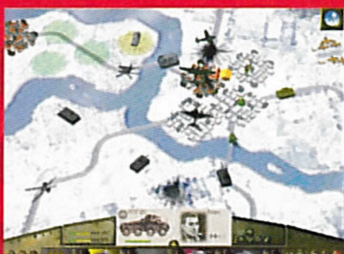
Swat III Elite Edition, testé le mois dernier, est la version multiplayer de SW3. Le jeu est sorti en version boîte dans le commerce, mais les gars de Sierra ont été assez sympas pour mettre le patch de mise à niveau à disposition des anciens acquéreurs (le jeu original date d'un peu plus d'un an). On trouvera donc ce patch ici : ftp://ftp.joystick.fr/patchs/swat3v16us.exe (55 mégas). De plus, un patch de ce patch (ça n'en finira donc jamais ?) vient de sortir. Au programme, des crashes moins fréquents, et un éditeur de scénarios (compatible avec ME) qui gère beaucoup mieux la mémoire. En plus de cela, il introduit une nouvelle mission (Mission M). Que demande le peuple ? Une adresse pour le patch ? La voilà : ftp://ftp.joystick.fr/patchs/swat3v16a166.exe pour la VF. La VO se trouve aussi sur le site, et les deux fichiers font 3.6 mégas.





Patch 436 Unreal Tournament

Le nouveau patch 436 pour Unreal Tournament corrige pas mal de trucs, à commencer par certaines conneries introduites par le 432 comme ceux du ladder single player. De même, certains mods devenus incompatibles avec la version précédente sont réparés. L'option Texture Lock de l'éditeur de niveaux devrait désormais marcher correctement. Le revers de la médaille est que les spectateurs patchés en dessous du 432 ne pourront plus rejoindre les serveurs sous 436.
C'est comme ça et c'est dispo là :
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/unrealtournamentv436.exe (3.7 mégas).



Patch Panzer General III : Scorched Earth 1.1

C'est beau la vie. Sans qu'on y fasse gaffe, un patch pour Panzer General III : Scorched Earth vient de sortir, rajoutant cinq gros scénarios, corrigeant la campagne (le scénar Rostov vous éjectait sur le bureau) et réparant les scénarios Zhukov et Konev qui déconnaient bien fort au niveau des conditions de victoires. Il corrige aussi les quelques textes manquants sur les briefings.
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/pg3dbtmv11.ex (1.44 mégas)

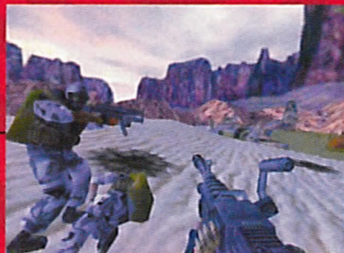
Pendant que Warren Spector et sa bande de coyotes nous concoctent un patch multijoueur pour Deus Ex (voir les news de la rubrique réseau),

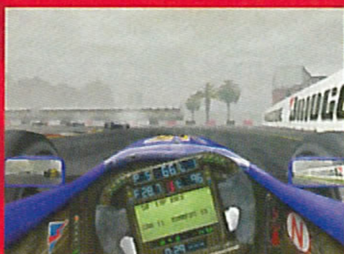
patches

les autres, moins chanceux, expient leurs erreurs afin de passer un Noël tranquille en famille.

Patch Opposing Force 1103

Le patch d'Opposing Force du mois rajoute le mode multijoueur Capture the flag au premier vrai/faux add-on d'Half-Life. C'est tout ? Ben oui. Et ça se trouve au ftp://ftp.joystick.fr/patchs/hlopposingforcev1103us (17.7 mégas)





Patch Grand Prix III version 113

Un méga-patch pour le jeu de Microprose qui rajoute un max de trucs. Tout d'abord un support pour les contrôleurs à six axes, une amélioration de l'interface des contrôles avancés, et une nouvelle option pour inverser le sens du Force Feedback lorsque la direction tire sur la gauche. La tenue de route et la rugosité de certaines surfaces comme l'herbe ont été corrigées. Il améliore aussi la gestion du temps humide et des précipitations. Au chapitre des mauvaises nouvelles, les voitures seront désormais beaucoup plus sensibles aux collisions avec les barrières.
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/grandprix3v113.exe (4.91 mégas)

Patch Dark Reign 2 v1.3

Ce patch « made in Pandemic » enlève l'erreur de la partie qui disparaît lorsque six joueurs ou plus essayent de rejoindre un jeu en multi. Il fixe aussi le problème qui empêchait huit joueurs ou plus d'en démarrer une.
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/darkreign2v11.exe (2.63 mégas)





Bob Arctor











Lutte greco-romaine

Cher Monsieur,
Je vous écris pour vous parler de la situation préoccupante de votre fils, le petit Ian Solo. Bien que son comportement en classe de sixième soit passablement turbulent, celui-ci s'est dernièrement assagi mais là n'est pas le problème. Son absence de toute culture historique semble bien plus préoccupante.
À la lecture de son dernier devoir intitulé « Preview de "Zeus" », la colère s'est emparée de moi. En y parlant de « toges » et de « glaives », il commettait un anachronisme regrettable. Comme vous le savez bien entendu, la toge (togata), pas plus que le glaive (gladius) n'étaient utilisés par les Grecs, dont il était évidemment question dans sa rédaction. À cet habit typique du Romain, ils préféraient un vêtement nommé himation, du moins pour les hommes adultes. Et leur épée, le xiphos, auquel ils ont toujours préféré la lance, n'a jamais atteint la gloire du glaive de la Légion.

Le papa de Dumbo

Je tiens à vous demander de ne plus JAMAIS remettre dans votre CD de compteur de nombre d'heures passées sur la machine ! Depuis que mon père a malencontreusement ouvert le Joystick n°120 et qu'il a découvert cette horreur de compteur, je suis complètement coincé : 1 heure d'ordi par jour et pas plus. Et si je l'enlève de la barre des tâches, je me fais engueuler... Expliquez-moi pour quelle raison vous avez placé cette monstruosité sur un des CD !

Dumbo de Bruxelles

Nous l'avons mis pour cette raison précise, vilain Dumbo.

Des tas et des tas de tout ça tout ça...

Je cherche une adresse web où trouver une aide de jeu pour Rogue Spear. Je n'arrive ni à comprendre comment marchent les phases d'actions, ni comment fonctionnent les teams.

Bart Godefroid

Le site de référence se trouve à l'adresse suivante : http://www.planetrainbowsix.com/. Les renseignements que vous cherchez se trouvent dans la FAQ. Le site est malheureusement en anglais.

Je ne comprends pas à quoi peut servir une carte réseau quand on n'a qu'un seul PC chez soi ?

Olivier

À faire un tout petit réseau local d'un seul PC, pour s'envoyer des messages par exemple. Une carte réseau est aussi indispensable pour connecter votre PC à un modem câble ou un modem ADSL.

J'ai acheté Midtown Madness 2 et j'ai été étonné de ne pas y trouver l'éditeur de villes que vous nous aviez promis dans le mag d'octobre.

BigBen

Il a malheureusement été retiré au dernier moment de la version commerciale. Aucun site à ce jour ne propose son téléchargement.

J'aimerais savoir où et comment me procurer gratuitement le logiciel Autocad 2000 ?

Natacha

Tout simplement sur le site du développeur : www.autocad.com. Ah non, mille excuses, il coûte en fait 3 295 $.

Que de passion dans vos mails ce mois-ci. Samy, par exemple, me dévoile ses désirs les plus secrets : « Je voudrais savoir s'il existe un programme pour changer de fond d'écran automatiquement à chaque fois que j'allume mon PC car j'aime bien changer souvent. » Cette lettre est loin d'être la moins intéressante, je l'avais même sélectionnée en désespoir de cause. Les patches, les problèmes de compatibilité, les guides stratégiques, les problèmes de configuration et les wallpapers… je sais que ce ne sont pas là vos seules préoccupations, n'est-ce pas ? Cette rubrique est votre rubrique. Ne la transformez pas en une bien hasardeuse hot-line qui ne répond qu'à une poignée de questions techniques sur des centaines reçues. Profitez de l'opportunité qui vous est offerte : être publié dans votre magazine.
Joystick Magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

Pour les problèmes d'abonnement, magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK CD ne marchant pas ou commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

COURRIER

ICQ LAN Party

J'aimerais bien savoir s'il existe un programme genre « ICQ » mais qui s'utilise en réseau local.

Maxime

Jabber www.jabber.com et WinPopup www.winpopup.com permettent de s'envoyer des messages en réseau local. Précisons qu'ICQ peut aussi être utilisé dans ces conditions, mais il nécessite l'achat d'une licence de serveur ICQ. Veinard, vous allez enfin pouvoir parler à vos collègues de bureau avec la même aisance qu'à vos amis d'Internet :
- Coucou
- Chava ?
- Oué
- Tu bosses ?
- Bavoui

Calmos les vieux

J'ai plein de vieux jeux (Maniac Mansion, Dark Krystal, Fascination, etc.) qui ont une furieuse tendance à tourner trop vite (et dire qu'à l'époque, ils ne tournaient presque pas...). Existe-t-il un soft qui adapte la cadence de ces vieilleries à celle de nos bécanes d'aujourd'hui ? Ça m'évitera de faire tourner Word 97, Excel, Mc Afee, AvP, Norton, Photoshop et Flash en tâche de fond pour les ralentir.

C'est Moslow qu'il vous faut. Vous pourrez le télécharger à l'adresse suivante : www.frontierverse.net/files/

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr Cliquez sur « Contact ».

Mille mercis à la peuplade de dingues qui a élu domicile dans le channel IRC #joystick (sur Undernet !!) et tout particulièrement à TheDamned, Firewall, PelFac, TBF, Ze_Pil0t et Ainu. Toutes les explications pour nous y rejoindre se trouvent sur le site de Joystick, onglet « Pinguiland ».

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également des renseignements utiles sur le site www.admifrance.gouv.fr

Des tas et des tas de tout ça tout ça... (suite)

J'aurais besoin d'une URL où trouver le magnifique freeware du Joy 102 qui permettait de modifier les caractéristiques, le nom, le sexe, etc... de son perso du grand, du génial Fallout 2.

Ta chérie

Le logiciel que vous cherchez s'intitule Falche 2. Il se trouve sur le FTP de Joystick. ftp.joystick.fr

Abonné à votre magazine depuis quelques mois, je trouve que vous utilisez un vocabulaire un peu pointu que j'ai souvent du mal à comprendre (ex: hot-line, DDR etc.). Je me permets de vous demander si vous pourriez insérer un lexique informatique d'une ou deux pages dans votre magazine pour les débutants comme moi.

Nissay

À l'adresse suivante, vous trouverez un dictionnaire joystick/français, français/joystick www.dicofr.com/. Cela dit pourquoi pas, l'idée est à creuser.

Je cherche le moyen simple d'ouvrir un fichier image venant d'un Mac (je travaille sur PC).

Macintosh et PC partagent aujourd'hui les mêmes formats pour les images. Il réside cependant une différence : les fichiers issus d'un Macintosh ne possèdent pas d'extension, c'est-à-dire pas de « point quelque chose » à la fin. De nombreux programmes - ACDSee par exemple - ouvrent les fichiers en se passant de leur extension. Il suffit de faire un Drag & Drop du fichier sur l'application. www.acdsee.com

J'aurais voulu savoir où l'on pouvait trouver des nouvelles missions pour Deux Ex.

Kastrator

Les premières cartes viennent de fleurir sur un obscur site allemand : www.deusx.de/maps.html. Il ne s'agit que d'ébauches, mais c'est encourageant. Patience, des projets bien plus ambitieux, des campagnes complètes et des modifications sont en préparation. Vous pouvez suivre leur avancement sur les sites suivants : www.rpgplanet.com/deusex/ et www.deus-ex.org/. Et si vous songez à mettre la main à la pâte, l'éditeur de niveaux est téléchargeable sur le site d'Eidos www.eidos.com (section Download).

Réponse collégiale de Carlos et Philippe Castelli

J'aime beaucoup écouter la radio sur Internet et ça marche très bien. Mais je voudrais savoir s'il existe un shareware - ou mieux un freeware - qui puisse me permettre d'enregistrer sur mon PC mes émissions de radio favorites. En plus, je ne crois même pas que ce soit interdit.

Samuel

Dans sa version payante (environ 250 francs), RealPlayer www.realplayer.com permet d'enregistrer les émissions de radio... mais à la stricte condition que ces radios autorisent l'enregistrement. Car, s'il n'est pas interdit d'enregistrer, il leur suffit par contre de cocher une option en encodant leurs émissions pour rendre l'opération impossible avec Real.
Et si vous branchiez un enregistreur (Minidisc ou K7) à votre PC via un simple câble jack / jack ?

ARCANUM ARCANUM ARCANUM ARCANUM

PAR BOB ARCTOR

Des elfes, des nains, des dirigeables. Des épées, des arcs, des fusils à éléphant. Le monde d'Arcanum est un melting-pot de deux genres que tout oppose : la révolution industrielle et l'âge de la magie.

Il y a de cela très très longtemps, dans une galaxie éloignée du nom de Viroflay rive gauche (78370, Yvelines), je m'adonnais aux jeux de rôle avec mon compère de toujours, monsieur pomme de terre. Cette petite manie a duré bien longtemps, jusqu'à ce que je décroche complètement, à une époque où l'imagination des créateurs de jeux commençait à piquer en chute libre, et où émergeaient des jeux aux thèmes bigarrés mélangeant heroic-fantasy et cyberpunk. Il faut dire que moi, je suis un intégriste des univers dans lesquels n'existe aucune fantaisie : un nain se doit de porter une barbe et une hache et ne doit pas dépasser la taille standard des 131 centimètres. Dans mon idéal, l'elfe porte l'oreille pointue et la redingote de couleur verte.

Quelle ne fut donc pas ma surprise lorsque j'appris que Troika Studios, boîte de développement formée par les anciens de Fallout dont l'inénarrable Tim Cain, allait sortir un jeu mélangeant allégrement technologie et magie. Fallout représente pour moi, aux côtés de Daggerfall, la tentative la plus aboutie d'un jeu vidéo essayant de ressembler à un jeu de rôle. Arcanum est dans la droite lignée de ce dernier. Au premier coup d'œil, l'interface paraît assez semblable à ces deux derniers jeux ; seul le temps réel, hérité du dernier produit de Bioware, démarque franchement le produit de Troika Game au niveau du gameplay. Ce dernier point est d'ailleurs plus développé que chez ses prédécesseurs, puisque lorsqu'on se ballade dans les pages d'inventaire ou de notes qui obstruent l'écran général, une vue réduite de votre personnage et des alentours apparaît en haut de l'écran, histoire de garder un œil sur l'action pendant que l'on fouille dans son bardas.

Au commencement

L'histoire débute sur les chapeaux de roues : notre personnage, voyageur impénitent, se rend d'un point à un autre du monde d'Arcanum à bord d'un des dirigeables les plus modernes de l'époque. Peu de temps après, celui-ci se fait attaquer par de curieuses machines volantes qui auront tôt fait de le descendre en flammes. La bonne nouvelle, c'est que votre personnage est vivant ; la mauvaise, c'est qu'en tant que seul survivant du crash, il devra recueillir le dernier soupir d'un vilain gnome qui a décidé de crever en le chargeant de ses dernières volontés

GENRE : JEU DE RÔLE
ÉDITEUR : HAVAS
DÉVELOPPEUR : TROIKA STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 2000

ARCANUM ARCANUM ARCA

Arcanum

ARCANUM ARCANUM ARCANUM ARC





Des intérieurs qui font à la fois penser à Jules Verne et aux mystères de l'ouest.

UN UNIVERS CONSTITUÉ D'UN GROS MELTING-POT MAGIQUE ET TECHNOLOGIQUE

et en lui remettant un anneau mystérieux. Voilà pour la quête principale qui emmènera le héros dans l'une des plus grandes villes du monde, où a élu domicile le génial inventeur de la machine à vapeur et autres créations extraordinaires qui ont fait sortir le monde de l'Âge des ténèbres. Oui, on le comprend très bien en lisant cette introduction, Arcanum mêle magie et technologie avec un naturel qui fait plaisir à voir. En effet, si de prime abord ce mélange pouvait paraître indigeste, il s'avère que les créateurs de cet univers ont su simuler à merveille l'impact social que pouvaient avoir ces deux forces antagonistes dans la vie quotidienne. Ne nous leurrons pas : les mécanistes et les magistes sont deux frères ennemis qui ne manquent pas de se tirer dans les pattes en permanence ; si les échoppes de démonologie côtoient celles des réparateurs de montres, c'est pour cacher des guerres intestines dans lesquelles le joueur sera bien souvent happé, parfois contre son gré. Globalement, on pourrait résumer ce monde à un mélange de heroic-fantasy standard assaisonné à la vinaigrette 19e siècle très « jules-vernisé ».

Un univers OÙ L'ON AIME se perdre

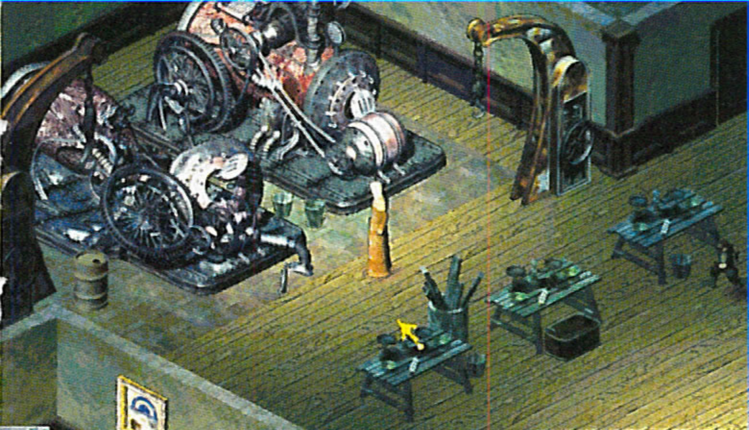
La bêta-version à laquelle nous avons joué pour écrire ce papier est assez révélatrice de ce qui va nous attendre. Le monde, par exemple, est tout bonnement immense ; on s'y déplace soit à pinces, soit d'une manière plus rapide, par l'intermédiaire d'une carte générale mais qui, contrairement à celle de Fallout, ne dévoile rien de plus qu'il n'en faut au fur et à mesure de notre progression. Pour simuler une avancée plus logique, on peut y tracer les étapes de voyage à coups de waypoints.

Le personnage devra faire ses premiers pas dans la zone du crash, où il aura tôt fait de se trouver un allié sous la forme d'un moine d'une religion à moitié oubliée. Après une petite heure du jeu, on se retrouve bombardé par une foule d'informations (qui viennent noircir notre carnet de notes) très utiles sur un monde que l'on se doit de découvrir au plus vite. Arcanum reprend la particularité de Fallout 1 et 2, à savoir un héros bombardé de quêtes majeures et mineures qui rempliront son emploi du temps pour les semaines à venir. Cette somme importante d'informations est certainement ce qui se révèle le plus jouissif dans les jeux de Tim Cain, car les vieux routards d'Interplay savent que le bonhomme tiendra largement ses promesses question durée de vie du jeu ; bien peu de gens résisteront d'ailleurs à l'envie de le recommencer une fois fini. En effet, bien plus encore que dans les autres titres de l'auteur, Arcanum est un jeu qui ne présente qu'un côté à la fois : l'aventure très polymorphe pourra changer dans de très nombreux points en fonction du personnage que l'on a choisi d'incarner. L'exemple le plus facile est celui d'un joueur qui choisirait de créer un perso de race naine. Ce dernier sera confronté à de nombreux dilemmes qui pourront changer son enquête du tout au tout : à un moment donné, en effet, il sera

Une création de perso digne d'un jeu de rôle papier

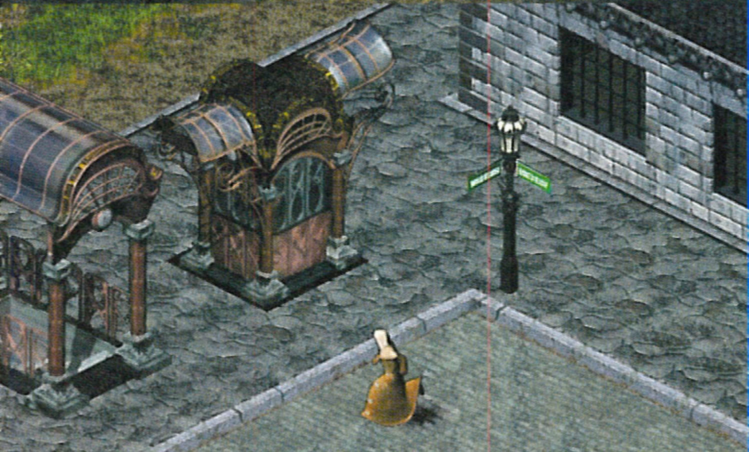
La création du personnage est un délice en soi. On se souvient que Fallout utilisait un système basé sur les règles de GURPS (un jeu de rôle plateau) permettant une grande variété créative. Le système d'Arcanum découle directement de celui-ci et permet encore bien plus de choses. On choisit de la race (humain, elfe, orcs, ou métis), on distribue des points dans des caractéristiques connues (force, intelligence, etc.), on choisit quelques éléments de background qui modifient ces dernières (un héros élevé par des elfes, ancien charmeur de putois ou autres trucs idiots), puis les skills. Ces dernières existent en plusieurs variétés : compétences sociales (diplomatie, négoce), de voleur (pickpocket, crocheter les serrures), d'attaque, ou technologiques. En plus de tout cela, il faut que notre héros se spécialise dans ces compétences techniques ou découlant des arcanes. Cependant, le jeu fait en sorte qu'un personnage se spécialisant à l'extrême dans un de ces deux champs, rendra celui qu'on a délaissé beaucoup plus faible et hasardeux à utiliser. Ainsi, si on crée un magicien extrêmement puissant qui sera protégé contre les attaques technologiques, il aura lui-même de grandes difficultés à crocheter une serrure ou à se servir d'un fusil à silex. À chaque fois que l'on apprendra une nouvelle compétence, on verra un curseur bouger sur une sorte de réglette nous apprenant si notre personnage est plus un mécano de droite qu'un intello de gauche.







Des combats à la sauce Baldur. Les compagnons ne possèdent pas de scripts de comportement.







Dialogues et transactions éviteront des dizaines de combats souvent inutiles.

opposé à un humain puissant qui utilise des cadavres de nains comme main-d'œuvre pour bosser dans son usine. Bref, la pure ambiance taiwanaise. Or, il se trouve que celui-ci détient une information capitale pour le déroulement de l'enquête, qu'il échangera contre le plus grand secret sur ses activités. Les interactions s'annoncent d'autant plus nombreuses qu'elles seront multipliées par le nombre de compagnons accompagnant le joueur. Ces derniers pourront refuser d'obéir, attaquer de leur propre volonté, ou même se méfier de plus en plus du joueur, au cas où l'on aurait essayé de les blouser en les laissant en arrière avant de négocier quelque chose qu'ils réprouvent.

À NOUVEAU MONDE, nouvelles POSSIBILITÉS

Côté gameplay, on note quelques évolutions conséquentes, en particulier la possibilité pour le personnage de passer par les fenêtres. Cela facilitera entre autres les cambriolages qui, pour peu que l'on soit un peu mauvais, constituera certainement une activité bi-journalière. Le Mal, le Bien, parlons-en : Arcanum est conçu pour que le joueur chaotique puisse s'éclater en faisant vraiment ce qu'il désire. Parmi les possibilités incluses pour les mécréants que nous sommes, on pourra citer l'assassinat de personnages importants (les informations qu'ils détiennent sont souvent doublées, pour que l'on puisse se permettre de s'en débarrasser sans bloquer le jeu), le vol pur et simple, l'escroquerie, le chantage, et j'en passe. Toutes ces actions, tout comme les bénéfiques, seront comptabilisées et feront varier une « jauge d'alignement » sur la fiche de perso, dans un sens ou dans un autre. Le style de jeu deviendra différent pour un joueur bon, mauvais ou neutre, celui-ci pouvant tenter de compenser ces actions par des actes opposés à sa nature actuelle. Pour chaque NPC rencontré, le jeu affiche un niveau relationnel qui est au départ fixé par de nombreux facteurs (réputation, race, impression de départ, discussions, et actions). Un bon niveau relationnel fera bien plus que simplement délier les langues : il ouvrira des portes, voire des

Magie et technologie

LES ARCANES

La magie est divisée en 16 écoles. Globalement, le personnage aura accès à plus de 80 sorts. Mais attention : ici, pas question d'apprendre fireball niveau 1 puis 2. Non, on parle bien de 80 sorts fort différents. Ces derniers offriront parfois des possibilités inouïes pour un jeu de ce genre, comme la téléportation, l'arrêt du temps qui ralentira le monde et les créatures en accélérant le joueur et son équipe, ou d'autres trucs encore plus marrants comme les sorts de polymorphe qui pourront par exemple réduire la taille des adversaires de moitié, les rendant beaucoup moins dangereux et beaucoup plus compacts. Certaines écoles de magie sont encore subdivisées entre les forces du Mal et du Bien. Il en va ainsi de la nécromancie et de l'école de la nature, qui offrent des sorts très puissants et qui feront varier votre alignement en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



ARCANUM S'ANNONCE COMME LA DIGNE SUITE DE LA SÉRIE DES FALLOUT, TRANSPOSÉE DANS UN MONDE FORT EXOTIQUE.

LA TECHNO

La technologie marche à peu de choses près comme les sorts. Il y a de nombreux cursus technologiques dans lesquels le joueur peut se spécialiser, tels que la chimie ou l'armurerie. Tout ceci nous permettra de fabriquer des objets technologiques parfois très puissants. Je ne veux pas parler ici de gadgets comme des pistolets ou une lampe de poche (quoiqu'ils y figurent), mais d'autres délires comme le casque magnétique qui repousse les balles grâce à son inversion de polarité, un passe-partout automatique facilitant la vie des voleurs high-tech, une cotte de mailles ultra-légère, un leurre mécanique, ou tout bêtement de la dynamite. Ce genre de possibilités offre une véritable petite quête en soi, puisqu'il faudra non seulement apprendre la discipline où trouver les schémas techniques de ces objets, mais aussi détenir les composants nécessaires pour les fabriquer.





Des graphismes comme on aimerait en voir plus souvent dans les jeux isométriques.

porte-monnaie. Les compétences et les possibilités diplomatiques d'Arcanum sont telles que, selon les développeurs (que j'ai bêtement tendance à croire), le jeu pourra très bien se terminer sans combattre. Une autre excellente idée régit le jeu : celle de la peur que vous pourrez inspirer à certains personnages ou monstres contrôlés par l'ordinateur. Ainsi, lorsque vous aurez atteint un niveau assez élevé, certains bestioles particulièrement hargneuses qui n'auraient fait qu'une bouchée de vous à bas niveau renonceront tout simplement à vous attaquer, rendant le monde un peu plus logique et foutant la paix à votre perso surpuissant qui aura autre chose à foutre au niveau 40 que tuer des poignées de gnous comme un vulgaire dératiseur. Le combat, lui, a été simplifié par rapport à Fallout, tout en laissant paradoxalement plus de possibilités. Ainsi, s'il n'est plus possible de viser des zones très précises (mains, bas-ventre, œil) des ennemis, on peut globalement diriger ses coups au thorax, à la tête, ou aux membres à l'aide de combinaisons de touches. Par ailleurs, la fatigue joue cette fois-ci un rôle extrêmement important dans le jeu. Ainsi, un magicien maintenant un sort d'invocation pendant plusieurs minutes finira par s'évanouir de fatigue, un combattant dont la jauge bleue (souffle) arrivera à zéro connaîtra le même sort. Ce système relance l'intérêt de certaines armes faisant plus de dégâts au souffle qu'aux points de vie, comme un simple bâton.

SI SON RAMAGE ressemble à son plumage

En conclusion, si Arcanum ne s'annonce pas déjà comme une révolution technique (le moteur est dans la lignée de Fallout et autres Baldur's Gate n°1), il n'en reste pas moins qu'il y a comme une odeur de chef-d'œuvre autour du gameplay de ce jeu. Reste néanmoins à attendre le test qui, globalement, devrait éviter les mauvaises surprises...

mon mariage
07/10/00

les potes



la famille



christine

Giraudon · Musée du Louvre

ACTIVISION

PC CD-ROM

POUR TOUS PUBLICS

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
2,21F/mn.





EDITO

Cyrille Baron

Je suis à la bourre, pas très réveillé et je ne vois pas de gros moulin à l'horizon. Donc, ce mois-ci, édito confus de chez Confus, Confus & Associés. C'est parti. Vous avez vu, les écrans plats arrivent. Bon, pour le moment, ils ne sont pas adaptés au jeu, mais ce n'est qu'une question de temps. Ce changement de design va obliger les constructeurs à revoir le look des bécanes. C'est clair, le Cube d'Apple marque le début d'une évolution des formes plus drastique. Mine de rien, c'est très intéressant tout ça car ces changements peuvent très bien avoir des répercussions inattendues. Regardez : qui dit boîtiers plus petits dit chauffe. Chez Apple, ils n'ont pas hésité : les ventilos ont été supprimés. Certes, ça pose des problèmes pour le moment (le joli Cube se fissure) mais tout ça est quand même bon esprit. On peut s'amuser à imaginer à quoi les machines ressembleront bientôt : PC plat ? Ecran collé sur le côté de l'unité centrale (coté qui deviendrait la face, du coup) ? On peut même, en se projetant dans l'avenir, prévoir que la Hi Fi/Home Theater suivra le même chemin. Et du coup, ce seront nos habitations qui seront changées. Vous croyez que tout ça est tiré par les cheveux ? Voici une remarque amusante : les éléments de chaînes Hi Fi ont pour le moment la même profondeur qu'un disque vinyle. Du coup, la chaîne et les disques peuvent se ranger au même endroit. Et les CD me direz-vous ? Eh bien leur arrivée sur le marché correspond comme par hasard à l'avènement des minichaînes. Et la minichaîne a permis de voir arriver de nouveaux meubles, très peu profonds, genre consoles et autres «bancs design» (modèle Bjlaark, à monter soi-même). Bon, je ne vais pas passer l'hiver là-dessus, continuons ce méli-mélo, toujours à propos des écrans : on est vraiment incorrigibles, nous autres. Oui oui, vous aussi là, en train de lire, ne faites pas les innocents : plus les résolutions montent et plus les écrans augmentent de taille. Alors forcément, c'est de plus en plus grand mais de plus en plus «tartiné» et le gain n'est pas aussi exceptionnel que ça. On affiche juste plus de machins.
Côté changement, le PC n'a pas fini d'en voir de belles. La X-box, la future «console de jeu» de Grosoft, ne sera pas équipée de clavier. Théorie personnelle : c'est pour ça que les ingénieurs de Billou semblent très intéressés par les périphériques exotiques, genre Stratégique Commander ou Voice Commander. De là à imaginer le PC du futur commandé à la voix...
Et là vous me répondez : ouais mais c'est pas possible. Les gens vont devenir dingues au boulot, à plusieurs dans une pièce, en train de parler à leur bécane. Vous avez raison. Peut-être est-ce ça qui fera entrer le télétravail dans les mœurs. Vous voyez, tout est lié, et un changement qui paraît mineur peut avoir beaucoup de conséquences. Ou alors pas du tout. Je dis ça pour causer, hein. Ah oui, bon Noël tout ça...

STARPAUSE

Pour des raisons techniques, le test de Starpeace, ce jeu massivement online inspiré de Sim City, est reporté au mois prochain. Quelles sont ces raisons techniques ? Leurs serveurs étaient simplement trop souvent en carafe. C'est pas grave, nous avons tout notre temps, la vie même. Quoi qu'il arrive, nous testerons bel et bien Starpeace dans le prochain numéro... puisqu'il sera alors déjà mis en vente. En attendant, faites comme nous : attendez.



La phrase à la con du mois

Iansolo à Bob Arctor (parlant de Asheron's Call) :
« J'ai retrouvé des pantalons à toi. »



Débarrasser son grenier

Sur le site d'eBay, la folie des présidentielles bat son plein. Au top des objets les plus demandés, les grands titres de certains journaux annonçant que Bush vient de remporter l'élection, mais aussi le poste de Président des États-Unis accessible pour seulement quelques centaines de dollars, à condition toutefois d'avoir plus de 35 ans et un casier judiciaire vierge.

Le site du film « Tomb Raider » vient d'ouvrir. Que dire à part que l'on en apprend beaucoup moins sur ce chef-d'œuvre cinématographique qu'en lisant la Gazette de l'hôtel Drouot. On n'y trouve aucune photo du tournage, mais on apprend au cours d'une interview de Simon West (réalisateur) que non, il n'était pas un joueur de Tomb Raider car il n'a pas que ça à foutre, jouer aux jeux vidéo, et que ce qui l'a le plus surpris chez Angelina Jolie, ce n'est pas sa paire de nichons fantastique mais son grand talent d'actrice. On y apprend aussi et surtout qu'en effet, Laurence d'Arabie a beaucoup influencé son travail. Vivement la prochaine update du site du http://www.tombraidermovie.com/

Lara et le royaume du néant



Chypre, TERRE de contrastes

Fini de rigoler sur la petite île méditerranéenne de Chypre. Bon, vous me direz, vu que les Turcs et les Grecs s'y foutent régulièrement sur la gueule depuis des décennies, ça ne doit déjà pas être la grande joie. Mais cette fois-ci, ce sont les Stormtroopers de la BSA, l'organisme américain chargé de la lutte contre le piratage, qui viennent de débarquer avec leurs quadripodes impériaux. Ils ont organisé une grande chasse à la copie illégale. Avec un joli score de 70 % de logiciels piratés, Chypre est en bonne place au Top 10 du Warez européen.

de boucherie. Pauline et la petite fée
le renard farceur sur un crochet



de boucherie. Pauline et la petite fée rirent alors de bon cœur : « Renard ! Renard ! Te voilà bien attrapé ! » Le lapin remercia chaleureusement ses deux amies en les gratifiant d'une rapide gâterie bien méritée.

L'Entraîneur 2000/2001

On ne présente plus L'Entraîneur, de loin le plus complet et le plus méticuleux des jeux de gestion de clubs de football. Les Anglais de Sports Interactive viennent de nous sortir la version 2000/2001, et comme d'habitude, les nombreux fanatiques ne manqueront pas de se jeter dessus. Parmi les nouveautés, on retrouve bien sûr la mise à jour des règles, des équipes et des championnats pour la nouvelle saison, mais aussi, entre autres, une amélioration de l'interface et du moteur de jeu, de nouvelles statistiques pour mieux évaluer ses joueurs, un tableau de classement qui évolue en direct selon les buts inscrits, ou encore la possibilité d'intervenir directement auprès des autorités sportives pour, par exemple, se plaindre d'un mauvais arbitrage. Dix nouveaux championnats font leur apparition, parmi lesquels ceux de la Russie, de la Turquie ou encore de l'Irlande, ce qui porte le total de joueurs présents dans le jeu au nombre effrayant de cinquante mille.



Détournement DE TUYAUX

La Cour Suprême de Russie vient d'annuler une loi obligeant les fournisseurs d'accès Internet du pays à installer sur leurs tuyaux pleins de giga-octets des équipements de surveillance contrôlés par le FSB, le remplaçant du KGB. SORM - c'est le nom du projet - aurait permis aux espions russes de pouvoir lire n'importe quel message transitant sur le réseau Internet du pays. On se demande bien ce qu'ils peuvent trouver d'intéressant à tous ces messages, d'autant que le russe, c'est écrit n'importe comment, y'a des lettres à l'envers et personne n'y comprend rien.

La phrase à la con

6h59 du matin, bouclage des news
Ackboo - Si on vend sa rate ? On meurt ?
Bob Arctor - Non on tombe enceinte.
Ackboo - Non sérieux, il me semble qu'on peut la vendre.

Telex

Charles Cornwall, PDG d'Eidos, vient de démissionner après une année boursière catastrophique. Le titre Eidos a perdu les trois quarts de sa valeur en un an.

Record de net-audience

Le site CNN détient un record absolu : celui du nombre de pages vues dans la même journée. Ce nombre, c'est 75 millions, et la journée, c'est celle du 7 novembre 2000, jour de la non-élection du nouveau non-président des États Non-Unis de l'Amérique. On est vraiment partagé entre le « tout ça pour ça », et « la montagne accoucha d'une souris ».



Vous venez juste de créer votre circuit, mais vous n'êtes pas certain que les petits gamins auront les tripes suffisamment solides pour l'apprécier : alors qu'attendez-vous pour l'essayer avant de le sauvegarder et de le placer dans un de vos parcs ?



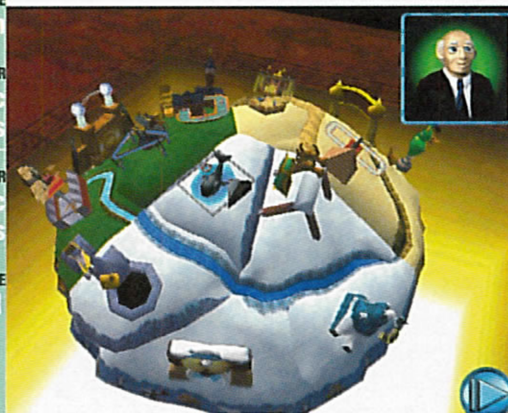
Un nouveau Theme Park pour les requins en herbe ? Génial ! Vous allez pouvoir vous livrer au plaisir du train-fantôme, construire des attractions révolutionnaires et gagner plein de sous. Trois zones différentes vous seront proposées pour développer des manèges adaptés au relief et aux décors. Poussé par le directeur actuel qui voit en vous son successeur, vous devrez faire vos preuves en accomplissant de multiples exploits : gagner des tickets d'or pour ouvrir de nouveaux espaces, relever des challenges pour prouver vos capacités de jeune loup, et surtout rapporter de l'argent, beaucoup d'argent, encore de l'argent, et pour cela vous adapter au public. La différence d'âge sera maintenant prise en compte : enfants, parents et grands-parents auront des besoins différents, et donc des exigences parfois incompatibles. Pour satisfaire tout ce beau monde, vous devrez visualiser les appréciations de chacun et agir en conséquence. Diminuer d'un simple geste la hauteur d'un pilier, resserrer un virage pour le rendre plus angoissant : grâce à l'interface, simplissime, vous n'aurez aucune difficulté à répondre à la demande, à la seconde même.

GENRE
Simulation

ÉDITEUR
Electronic Arts

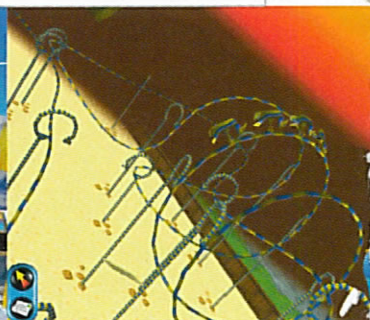
DÉVELOPPEUR
Electronic Arts

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2001



THEME PARK INC.







Un petit vieux qui traîne. Chercherait-il les toilettes ? Vite, un banc et des pissotières !



Happy or unhappy : des cartes vous dévoileront, en temps réel, le contentement de vos visiteurs ; vous estimerez, d'un simple coup d'œil, les zones disgraciées.

La vue subjective deviendra un véritable outil pour essayer vos créations avant de les proposer au public. Le moteur 3D offrira un zoom exceptionnel permettant de cibler l'ensemble de votre parc. Les missions proposées par votre PDG vous stimuleront : vous devrez non seulement construire un parc viable, mais en plus remplir les objectifs divers qu'il vous proposera, et ainsi en finir avec la monotonie du Sim de base.

Kika





se retira au tout dernier moment et poussa un grand soupir. Madame éléphant venait vraiment de passer un merveilleux Noël.
Non loin, près de la rivière, l'hippopotame vomissait des litres de sang, et les poissons étonnés

- 31 -

Il ne jette RIEN

Record à battre : 180 Go sur un disque dur. Le nouveau tenant du titre est Seagates, qui vient d'annoncer pour début 2001 la mise sur le marché du Barracuda 180. Son prix tournera autour de 15 000 francs. Sa capacité de stockage nous permettra de faire des copies de sauvegarde du Net tout entier, et d'encoder la FNAC en MP3 (le baratin des vendeurs y compris).

Telex

Commandos 2 sera porté sur Dreamcast et PlayStation 2. Sortie prévue au printemps 2001. La version PC arrivera en mars.

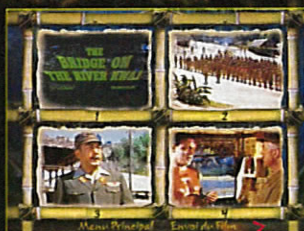
Alors ça c'est un beau PC, ça !

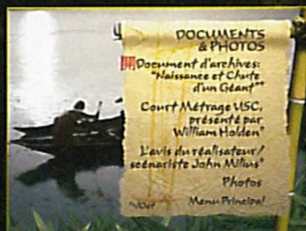
Comme tous les ans, Joystick s'est associé à un constructeur pour vous mitonner un PC de joueur qui assure de gagner des millions et de se casser au soleil. Cette année, c'est Continental Edison qui s'y colle. La machine, conçue pour ne pas dépasser la barre fatidique des 10 000 francs, est basée sur un processeur Duron 700 MHz. C'est le meilleur rapport prix/performances du moment, on n'allait pas se priver. Côté mémoire, 128 Mo de RAM PC100. Comme on le dit tous les mois, inutile de mettre plus sur une machine qui fait tourner Windows 9x ou ME ; ces OS ne savent pas en tirer parti correctement. La carte graphique est une GeForce2 MX. Pas de surprises de ce côté-là donc, les performances sont au rendez-vous sans coller un zéro de plus au prix (voir le dossier Carte 3D du numéro 120). Le disque dur de 20 Go est un Seagate à 7 200 tours/minute, histoire de ne pas attendre trois plombes le chargement de vos jeux. Le reste est classique mais efficace : moniteur 17 pouces, lecteur de DVD et carte modem 56 K. Le tout monté dans un boîtier moyen tour assez réussi. Bon, ok, ça reste un boîtier de PC, on fait ce qu'on peut. Et là, vous me dites, c'est bien gentil mais la carte mère ne possède que 3 slots PCI en plus du Slot AGP. Là, je réponds, certes, c'est peu. Mais il fallait trouver une astuce pour ne pas exploser le prix visé. De toute façon, comme la carte audio (Creative avec tout bien tout partout) fait partie de la carte mère, ça libère un slot. Le chipset est tout de même le VIA KT133, la référence dans le genre. La bestiole est garantie 1 an pièces/main d'œuvre et assortie d'une assistance téléphonique.



Côté logiciels, c'est la fête, avec un pack de jeux impressionnant : FIFA 2000, Superbike 2000, NFS Porsche 2000, Darkstone, Theme Park World. En prime, Continental Edison inclut un pack d'utilitaires complet avec entre autres AVP, le meilleur antivirus du marché, fourni avec un abonnement d'un an de mise à jour. Le temps de brancher une manette de jeu (non incluse, on vous a laissé le choix des armes), et voilà de quoi bien démarrer dans le monde du PC avec un minimum de prise de tête. Attention, cette machine est seulement disponible dans les magasins Carrefour, et ce jusqu'au 31 décembre 2000

映画を凌ぐ:











“Ces chiens de yankees n’ont vraiment pas le triomphe modeste et le sens de l’honneur.
Un film épique aux 7 Oscar® entièrement remastérisé, remixé en 5.1 dans toutes les langues (pour rendre les explosions plus douloureuses encore à nos oreilles ?).
On peut préférer la bande originale isolée - j’aime entendre les prisonniers siffler.
Et ils ont déterré leurs rarissimes documents d’époque, où William Holden présente David Lean aux commandes d’un tournage bigger than life, en pleine jungle birmane.
Propagande, quand tu nous tiens !





Des années s'écoulèrent. Paul et Rémi rendaient souvent visite la nuit à Fabienne l'Elfe dans les bois où elle travaillait. La pauvre avait bien froid, avec son short en cuir et

Telex

Microsoft vient de confirmer que la Xbox pourra lire des DVD de films, contrairement à ce que nombre de langues de vipères (dont moi) avaient affirmé sur divers sites. Ce sera possible dès le lancement de la console.

Au ROYAUME du MarchanD de sABLE

Cryo Networks (Venise and Co) serait en train de bûcher sur Dune Online, un jeu multijoueur massif, mêlant stratégie, diplomatie et autres éléments pouvant assurer un joli succès à un tel titre. Pour le moment, aucune date ni même une image à notre disposition. On murmure néanmoins dans les milieux autorisés que le sable aura une importance toute particulière dans ce jeu.

PlEIN de proJETS pour LES fêtes

Everquest vient de dépasser les 300 000 inscrits. Sans rire, c'est beaucoup. À la limite, c'est beaucoup trop pour un jeu virtuel. Ce qui est triste, c'est que tous ces joueurs, vu leur nombre, pourraient, si on n'y fait pas gaffe, arriver à faire élire Robin Williams président des États-Unis. Heureusement, ils se contentent d'attendre en cœur Scars of Velious, une extension prévue pour décembre 2000. Et vous, qu'est-ce que vous faites pour Noël ?

Pour CEUX qui Y Croient EnCORe



Tous les deux ou trois mois depuis maintenant pfiou... on nous annonce la résurrection de l'Amiga. Bon, on va dire que cette fois-ci, c'est un peu plus crédible que d'habitude. Le PDG d'Amiga estime que les premières machines AmigaOne, construites par une société allemande, devraient être commercialisées courant 2001 à un prix avoisinant les 800 dollars (environ 6000 francs). L'AmigaOne intégrera un processeur PowerPC de Motorola, une carte graphique Matrox, et fera sûrement tourner la version 3.9 du système d'exploitation maison, l'Amiga Digital Environment. C'est sûr, Microsoft, Intel et Apple doivent trembler. Ah non.

Boîtes NO@RES

Amazon se lance dans la photo. Certes, avec tout ce qui circule en image numérique sur le Net, c'est pas vraiment un scoop, mais la société vient de mettre en ligne un service assez intéressant. Sur son site www.ofoto.com, on peut envoyer ses images numériques pour en obtenir des tirages papier. On peut même envoyer ses négatifs par la poste pour obtenir des copies numériques. La seule ombre au tableau, c'est que pour le moment, ce service n'est accessible qu'aux clients d'Amazon.com, et non Amazon.fr... Il faudra donc s'armer de patience.



Ce Ce noël

Tiens, pour cette fête de fin d'année où tout le monde attend la dinde en mangeant le Père Noël, il y en a une bien bonne qui va tomber dans la cheminée. Pour ses 150 000 ans d'existence, le Monopoly nous sort une énième variation de son propre style de jeu. Cette fois, on devra s'approprier des sites web et des providers autour d'un plateau de jeu, en les achetant à prix prohibitifs avec de la monnaie de singe. Un peu comme dans la vraie vie, quoi. Ça s'appelle « Monopoly.com » (prononcez « dote comme ») et, toujours comme dans la vraie vie, il faudra éviter de faire faillite. En somme, ce sera un très bon simulateur d'échec commercial. Évidemment, ce ne sera pas jouable online.







et de dire à Papa Belette en se rhabillant :

- « Tu pensais vraiment trouver des actions Eurotunnel là-dedans ? »

Papa Belette fit les gros yeux à Coralie.

Telex

72 heures après la sortie de la console, Sony s'était déjà mis 165 millions de dollars dans les poches grâce aux ventes de PlayStation 2 aux États-Unis.

Tombé du ciel

Pour le prix d'une voiture de sport haut de gamme, la société Millénium Jet commercialisera bientôt (dès qu'ils en auront l'autorisation) leur Solotrek, un genre de sac à dos pour dingues. Avec une autonomie d'environ 200 km, Solotrek devrait permettre à ses heureux possesseurs de voler à 140 km/h, de s'élever à 2500 m au-dessus du niveau de la mer, et de pulvériser leur corps haché sur un rayon de 11 km.



Les suffixes du futur

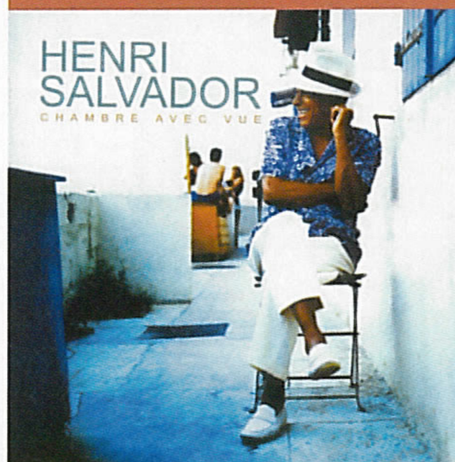
L'ICANN, l'organisme chargé d'attribuer les noms de domaines sur Internet, continue de réfléchir aux nouveaux « point truc » qui devraient être introduits l'année prochaine. Sur la centaine de suffixes proposés, certains comme « .web », « .biz », « .geo » ou « .info » devraient être retenus. D'autres, plus étranges, comme « .mad », « .sucks » ou « .xxx » n'ont aucune chance d'être acceptés. C'est dommage, pour « .sucks », j'avais plein de noms de domaines à déposer.

La Voodoo5 6000 annulée

La Voodoo5 6000, ce devait être le monstre ultime de 3dfx, la carte graphique qui allait bouffer toute la concurrence grave de grave avec tous ses miyons de giga-pixels machin-chose. Finalement, plus la peine d'attendre, vous pouvez vous payer une GeForce 2 Ultra : la Voodoo5 6000 n'arrivera jamais sur les rayons des magasins. 3dfx croit toujours à donf à sa technologie un peu magique du quadruple SLI, mais il préfère la licencier exclusivement à Quantum 3D. Ce fabricant ne livrera ses cartes graphiques haut de gamme qu'à une clientèle professionnelle, pour faire des trucs beaucoup moins marrants qu'un bon Quake 3, comme de l'imagerie de synthèse ou de la CAO.

LE cadeau ultime

Mais pourquoi parler de ce disque dans Joystick ? Parce que c'est une bonne idée de cadeau pour vos père/mère/grand-père/grand-mère/oncle/tante, parce que c'est un bon disque et parce que Henry Salvadore est un artiste talentueux et rigolo. Et puis figurez-vous que le disque a été produit par Philippe Ulrich. Si si, c'est le même, celui de l'Arche du Capitaine Blood et autre Gift. Well done player one.









C'est un grand moment pour les jeux vidéo et les poulets. En effet, Blitz Games et Eidos nous préparent un soft tiré du film d'animation « Chicken Run ». Pour les moins gallinophiles de nos lecteurs, rappelons que « Chicken Run » a été créé par le studio Aardman, responsable de petits monuments de l'animation en go motion comme « Wallace et Gromit ». Aaaah, trop fort « Wallace et Gromit » ! On est bien d'accord.

Chicken Run - le jeu - se passe dans les années 50, dans une ferme du Yorkshire, quelque part dans la campagne anglaise. Il raconte les aventures d'une bande de ravissants volatiles qui tentent d'échapper à leur dure condition de poulets d'élevage. On se sera surtout bien marré à la vue de ce film qui est une parodie du grand classique « La Grande Évasion » avec Steve Mc Queen.

Reste à voir si le jeu sera aussi drôle que le film. Le principe promet puisque Chicken Run devrait mettre l'accent sur la furtivité, à la manière d'un Thief. Dans des décors 3D, nos héros à plumes n'auront de cesse de raser les murs, ramper et... marcher sur des œufs pour échapper à la vigilance du fermier et de son méchant clébard. Il s'agira d'explorer les moindres recoins de la ferme pour retrouver plusieurs objets nécessaires à la réalisation du grand plan d'évasion. Le joueur pourra prendre successivement le contrôle de plusieurs personnages du film : Ginger, Rocky, Nick ou Fetcher. Tous poulets dans le civil, il va sans dire. Mais je précise pour ceux qui n'ont pas vu le film. On nous promet aussi que l'aventure ne sera pas linéaire : en effet, les différents éléments pourront être récupérés dans n'importe quel ordre. Pour finir, il devrait y avoir des petits jeux dans le jeu, avec des séances de feux d'artifice et de catapultage... Moi je dis : cool ! Ça manque trop de jeux d'aventure débiles en ce moment.

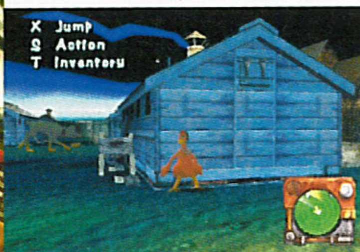
IANSOLO

>Genre : Aventure
>Éditeur : Eidos
>Développeur : Blitz Games
>Sortie Prévue : Décembre 2000

CHICKEN RUN







GROS PINGRES

Sony essaye de faire avaler une couleuvre bien épaisse aux fonctionnaires européens. Selon le constructeur japonais, sa PlayStation 2 est en fait un ordinateur, parce qu'on peut y brancher un modem et faire de l'Internet multimédia interactif dessus. Le but, c'est d'échapper à la taxe de 2,2 % qui s'applique aux consoles de jeux importées sur le territoire de l'Union Européenne. Les produits classés comme des ordinateurs ne sont pas taxés à l'importation ; cette manœuvre permettrait donc à ces pingres de Sony de réaliser une belle économie. S'ils gagnent, on peut espérer qu'ils réinjectent l'argent dans des projets de première importance, comme le développement d'un nouvel Aibo en forme de buffle, par exemple.

Du PC en tablette

Billou a fait son show habituel en ouverture du Comdex qui s'est déroulé à la mi-novembre. La vedette de sa présentation, c'est le Tablet PC. Imaginez un Palm Pilot, multipliez par vingt la taille et les performances, voilà, ça donne un Tablet PC. L'intérêt ? Faut voir. C'est trop gros pour se glisser dans un sac, moins pratique qu'un vrai PC avec clavier et écran, mais Microsoft a deux ans pour nous faire rentrer dans le crâne à coups de burin qu'on ne pourra pas s'en passer. La commercialisation est prévue pour 2002 et d'autres fabricants comme Gateway et SonicBlue (anciennement S3) devraient sortir des gadgets de ce genre dès l'année prochaine.

La console mystère

L'Indrema L600, c'est un peu l'OVNI du marché de la console. Prévue pour le printemps 2001, cette machine incorporera un processeur à 600 MHz, 64 Mo de RAM, un disque dur, un processeur graphique de chez Nvidia, une lecture DVD en hardware, et un noyau Linux qui lui permettra de faire tourner les applications X-Windows sous un environnement graphique propriétaire, le Xtrema. Indrema espère que trente jeux seront disponibles pour la sortie de la console. Parmi les titres annoncés, on parle du très attendu... euh... bah non, en fait, il n'y a aucun titre officiellement annoncé pour le moment. On leur souhaite bon courage, donc.

Pay-per-calcul

Cette situation vous est sûrement déjà arrivée. On surfe tranquille sur un site de pingouins, puis tout à coup, on est pris d'une envie incontrôlable de calculer l'élasticité algébrique d'un polynôme exponentiel régressif du soixante et onzième degré. Et là, grosse frustration : votre Pentium III déclare forfait ; il lui faudra cinq ans pour trouver la solution. Bientôt, grâce à Computer Sciences, tout ça fera partie du passé. Depuis Internet, et pour quelques milliers de dollars l'heure d'utilisation, on pourra disposer d'une batterie de Superordinateurs dernier cri.

... le stylo magique.

de faim moi et ma famille si vous ne m'aidez pas à lever des fonds pour ma start-up. Le vilain banquier rigola bien fort en secouant son stylo magique et lui proposa un crédit relais.



La modélisation au centimètre près des circuits permet de recréer les bosses avec une grande précision.





Ça y est, on y a joué, nom de Zeus, on y a joué ! Nous avons effectivement eu la chance d'aller rendre visite à Ubi Soft, et de faire quelques tours de piste sur ce qui s'annonce comme la meilleure simulation de Formule 1 jamais réalisée. Oui, au diable le devoir de réserve, vous aurez compris qu'on a été super-enthousiasmé par ce qui nous a été montré. Quelques secondes ont effectivement suffi pour que Casque, Gana et moi-même tombions sous le charme de la bête. Prise en main instantanée, graphisme qui tue de la mort qui tue (la modélisation des circuits est fantastique), excellente profondeur de champ, rapidité de l'animation… tout nous confirme que



>Genre : LA Simulation de F1 qu'on attend tous
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Ubi Soft
>Sortie : Février 2001

F1 RACING

l'équipe d'Ubi Soft possède toujours une longueur d'avance sur la concurrence dès qu'il s'agit de trucs qui roulent. Seule l'Intelligence Artificielle n'était pas encore au point, de même que la modélisation d'un grand nombre de circuits n'était pas achevée. Le reste, vous le savez sûrement déjà : topographie des circuits relevée au centimètre près, moteur physique entièrement reprogrammé, météo dynamique, épreuves de la saison 2000… Bon, le problème maintenant, c'est que j'en ai déjà trop dit (rapport à l'enthousiasme), et que je ne peux pas encore vous en dire plus (rapport à la matière disponible). En attendant des jours meilleurs en termes d'infos, goinfrez-vous les yeux avec les photos, et n'hésitez pas à fantasmer dessus autant que vous le souhaitez. Non seulement c'est bon pour la santé, mais en plus il y a de grandes chances pour qu'ils se réalisent (vos fantasmes). Avant, on était curieux de voir à quoi F1 Racing Championship ressemblait ; maintenant, on est frustré de ne pas pouvoir y jouer avant le mois de février prochain (date de sortie prévue). Je sais, je sais, on n'est jamais content...



Quand on vous parle de profondeur de champ...



Fishbone

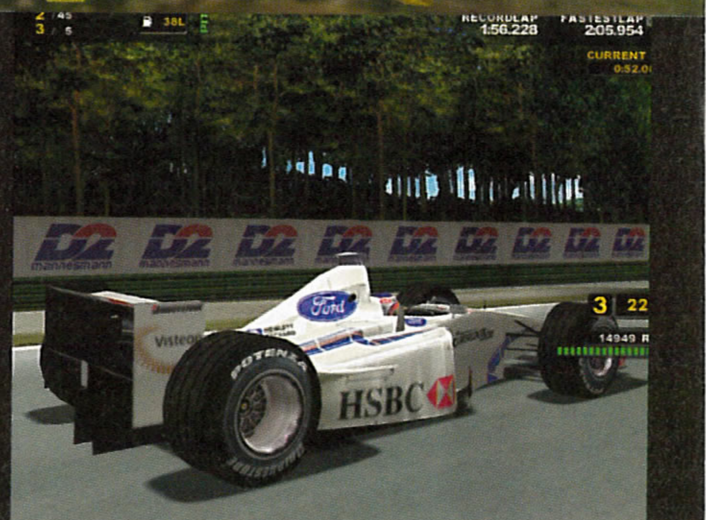




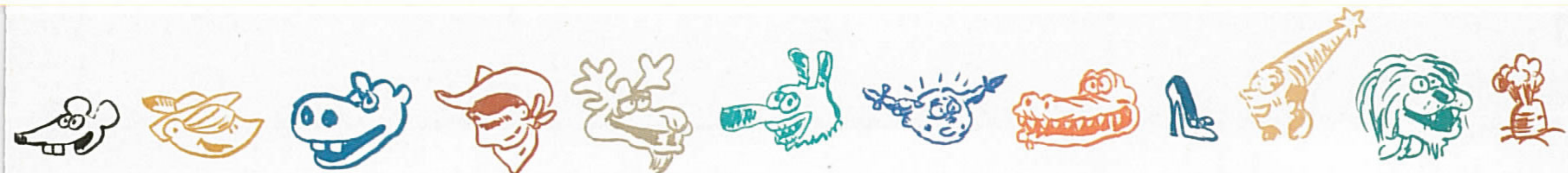
Des voitures qui ont une gueule d'enfer...



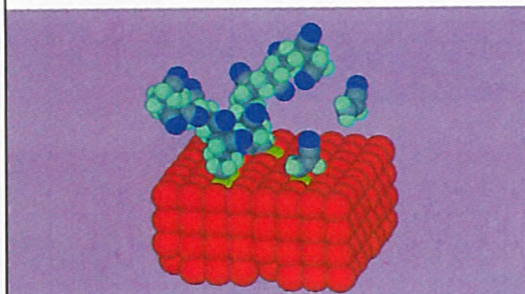




CHAMPIONSHIP



Qui mal y pense



D'après ce que j'ai compris de l'univers quantique, celui-ci peut accorder à des molécules des propriétés tout à fait surprenantes dans l'univers normal. Pour reprendre un exemple très connu où un effet peut précéder une cause, une particule peut se retrouver à un endroit avant même d'y avoir été envoyée. Cela n'a presque aucun rapport, mais un responsable de Bungie Studios aurait murmuré, complètement beurré, que Oni sortirait d'abord sur Macintosh, puis sur PC.

Blizzard sauvé par le CONG



Ces derniers mois, Blizzard a subi de la part de hackers de nombreuses attaques sur les serveurs Battlenet. Ils viennent de publier sur leur site une annonce officielle annonçant qu'ils auraient rameuté le FBI, des services policiers européens, le curé de Camaret et l'acteur Alain Delon pour les lancer à la poursuite du contrevenant. Et d'ajouter que ces attaques avaient posé des problèmes aux joueurs pour se connecter, et des ralentissements dans les jeux.
En résumé, que tous les petits problèmes qu'ils ont connus ces derniers temps sur les serveurs étaient dus à ces attaques et, oh ben non alors, surtout pas à l'instabilité de Battlenet.



furent avalés, croqués et atterrirent dans son énorme ventre.
Bien plus tard, madame Minou s'approchant du crocodile lui demanda, inquiète, où étaient donc passés tous ses chatons.

- 98 -

Phrases à la con du mois

« Ah ? Ils faisaient du PC chez Joystick ? »
Joséba (maquettiste), regardant le numéro 76 de Joystick, le 7 novembre à 12h

« Il faut appeler un chien un chat »
Joséba (maquettiste), convaincu, le 7 novembre à 12h02

Plan B

D'après le site web PC Gamer UK, Sega aurait déjà dans ses cartons une carte PCI destinée au PC qui permettrait de faire tourner les jeux Dreamcast. Cette carte ne devrait pas être commercialisée directement par Sega, mais par d'autres fabricants qui en achèteraient la licence. Toujours selon PC Gamer UK, elle pourrait être disponible avant la fin de l'année. La Dreamcast ne se vend pas aussi bien que prévu, et le constructeur japonais cherche donc dans l'urgence à se diversifier pour récupérer un peu de pognon. En plus de cette hypothétique carte, Sega annonce ainsi que sa division Jeux online (celle à qui l'on doit le jeu d'action massivement multijoueur 10Six) va être renforcée. En dernier recours, Sonic vendra un rein pour éponger une partie des dettes de la société.

En Allemagne, mais aussi chez moi

Microsoft vient de développer un moyen pour les utilisateurs d'enlever l'outil de défragmentation de disque livré avec Windows 2000. Non, cette idée n'est pas le résultat d'une pression provenant du conglomérat Sun / Netscape / Je suis un mauvais perdant Inc., mais plutôt de celle de l'État allemand, qui voit l'outil d'un sale œil. Ce dernier a en effet été développé par une compagnie dont le grand chef n'est autre qu'un membre de l'église de Scientologie. Celle-ci n'est, rappelons-le, pas reconnue comme une religion en Allemagne mais plutôt comme quelque chose s'apparentant à une secte.

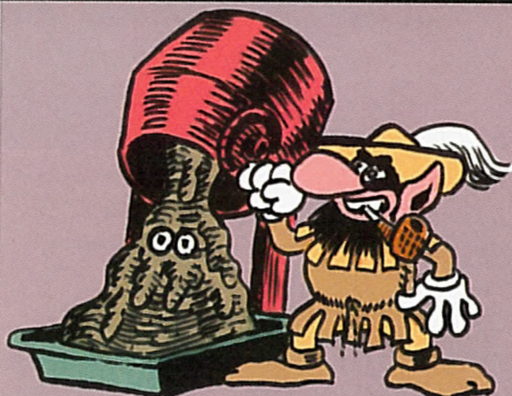
Telethon.fr



La myopathie, dans sa variété de Duchenne, est une maladie génétique héréditaire qui se généralise, c'est-à-dire qui attaque l'organisme en entier. Son principe consiste à empêcher les muscles de fonctionner, à cause d'une carence en dystrophine, protéine musculaire et véritable conducteur nerveux reliant le système nerveux aux muscles et ce dès la naissance, petit à petit. Vers l'âge de 10 ans, la victime se retrouve scotchée dans un fauteuil roulant, perdant l'usage de ses membres, tout en gardant ses pleines capacités mentales et intellectuelles. Le malade, s'il ne reçoit pas de traitement approprié, meurt autour de sa vingtième année car le diaphragme qui sert à nous faire respirer et le cœur sont des muscles. Tout ça pour dire que dans la nuit du 8 au 9 décembre sur France 2, se tiendra l'édition 2000 du Téléthon, et que, pour l'occasion, un site web a été ouvert pour faire des dons toute l'année. Il suffit d'aller au www.telethon.fr.
Ah, j'oubliais : le Téléthon ne sert pas qu'à financer les recherches de la lutte contre la myopathie. Jusqu'à présent, ce sont plus de 5 000 maladies génétiques qui ont pu être dépistées et traitées plus efficacement grâce à ces dons. Allez quoi, un bon geste...



La position était très inconfortable et Dimitri regrettait d'avoir chipé au Troll son marteau et son panier-repas. Mais il réalisa la gravité de la situation lorsque ce dernier mit en marche la bétonneuse



Microsoft, derrière les développeurs

Microsoft vient de mettre en place deux programmes afin d'aider les jeunes développeurs intéressés par la Xbox à montrer leur talent. L'Independent Developer Program leur permettra de recevoir gratos un kit de développement Xbox pour y développer une ébauche de jeu, avant même de trouver un éditeur. Avec l'Incubator Program, les créateurs pourront proposer des concepts de jeu à Microsoft et recevoir une aide technique pendant six mois. Si vous êtes un jeune développeur, n'hésitez pas. D'après un ami à moi, ça ouvre de nouveaux horizons de se faire incuber.



Une phrase à la con du mois

« Nan mais t'as raison, faut que je devienne adulte paske, euh, voilà. » Wanda à Moulinex, mardi 7 novembre, fin de matinée

Une autre phrase à la con du mois

Ackboo, causant Macintosh avec les maquettistes :
« Ouais, je m'achèterais bien un p'tit G4. Pas pour jouer, hein, non, pour taper des textes, quoi… »
Vendredi 10 novembre à 1h42

La magie, c'est pas seulement des lapins qui apparaissent dans des chapeaux. Ça peut être vachement plus violent que ça ! Prenez la boule de feu, par exemple. C'est quand même plus classe, surtout lorsque ça s'écrase sur un type qui cherche les crosses.
Magic Mayhem : The Art of Magic parle principalement de cette magie-là, celle qui décoiffe à plus de 1 000 degrés ! Ça sera ni plus ni moins la suite d'Arcanes, jeu fort sympathique sorti il y a près de trois ans. Comme son prédécesseur Magic and Mayhem, ce volet sera plus qu'un simple jeu de rôle. Le principe est assez proche de ce qu'on a pu voir dans Dark Stone, sauf que ça ne se limitera pas au côté « rôlistique » du jeu. Ici, tout un aspect tactique sera à exploiter, tant par le nombre de personnages que l'on pourra diriger que par le nombre et le type de compétences et de magie offerts.



Rien de mieux qu'une bonne pluie de météores pour faire taire son entourage.



Les effets pyrotechniques de la magie utilisée exploiteront eux aussi les aspects de la 3D.



On devra, une fois de plus, sécuriser les sources de mana dispatchées sur la carte.





> Genre : Aventure/Stratégie/Rôle
> Éditeur : Interplay
> Développeur : Charybdis
> Sortie : Début 2001

Magic and Mayhem : The Art of Magic

L'intrigue restera très « banale » puisqu'elle nous plongera dans un monde meurtri par des forces obscures, qu'il faudra combattre en usant de ce fameux « Art de la Magie ». On commencera en novice, pour finir en maître des arcanes, avec tous les avantages que ça comporte, en puissance des sorts comme en nombre de compagnons à posséder. Un aspect intéressant du jeu résidera dans la gestion de l'alignement, puisqu'on devra éviter de sombrer dans le Mal. L'ensemble est vu de haut, en 3D, ce qui permet pas mal d'interactions entre le décor et les effets des sorts. Par exemple, il sera prévu de faire cramer les forêts, pour peu qu'elles regorgent d'ennemis. C'est sur une trentaine de mondes-cartes que l'on progressera, dans cette aventure médiévale fantastique, où une trentaine de sorts permettront de faire face aux soixante ennemis, tous différents. Il y aura donc de quoi faire ! Et puisqu'un bonheur n'arrive jamais seul, on pourra bien sûr se faire des tours de Magie sur le Net, à raison de quatre joueurs par session.

Pete Boule

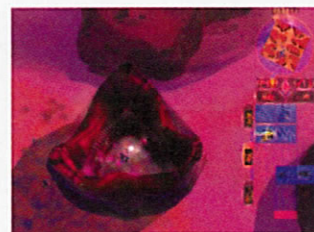




À trop tirer sur La corde

Aux États-Unis, nombre de personnes ont des métiers bizarres, inconnus dans notre belle contrée. Ainsi, les cursus de peinture sur chiens ou de sculpture de fromages sont boudés dans nos universités. Il en est de même pour les squatters de noms de domaines qui, par définition, tentent de s'approprier les URL de marques ou de sociétés connues mais en versions mal orthographiées. C'est ainsi que l'on trouve des trucs du genre www.licrosoft.com ou youhou.fr. John Zuccarini, avait enregistré des milliers de domaines de ce type et vient d'être condamné à payer 37 millions de francs de dommages et intérêts lors d'un procès contre le www.electroniqueboutique.com. Il lui a été notamment reproché de profiter de la bêtise et de la crédulité des gens, ce qu'ont pourtant fait en toute impunité les vendeurs de pin's, de toupies lambada et d'i-mac.

Emperor Battle for Dune





Ça, c'est trop puissant : Westwood va nous renvoyer sur Arrakis. Des années après le fantastique Dune 2, le pionnier des jeux de stratégie temps réel, le studio américain vient en effet d'annoncer Emperor : Battle for Dune. La grosse nouveauté, ce sera le passage intégral à la 3D, avec un moteur graphique qui s'annonce particulièrement musclé. Emperor devrait notamment proposer une centaine de missions qui se joueront avec l'une des trois factions du jeu (Ordos, Atreides et Harkonnen), la possibilité de s'allier avec des sous-factions comme les Fremens ou les Sardaukars, et une nouvelle couche stratégique qui permettra de gérer son armée à l'échelle de la planète. Tout ce bonheur prévu pour la fin 2001. En attendant, vous pouvez patienter avec ces quelques photos d'écran, ou la première vidéo du jeu que vous pourrez télécharger sur www.joystick.fr.



Des nouvelles de Mafiaboy

On l'a presque déjà oublié, le vilain Mafiaboy, ce jeune adolescent canadien accusé d'avoir mis sur les genoux, en début d'année, quelques-uns des plus gros sites web du monde comme Yahoo, Amazon, CNN ou eBay, grâce à des attaques informatiques. Jugé devant un tribunal pour mineurs, il a d'abord plaidé non-coupable des soixante-quatre chefs d'inculpation lancés contre lui, mais le vent devrait tourner. D'après les dernières rumeurs, le piratin pourrait finalement plaider coupable en échange d'une certaine indulgence de la part de l'accusation. En cas de délit informatique, la Loi canadienne prévoit que le contrevenant se fasse piétiner par une meute de caribous au grand galop.

Actionnaires dociles

Pour la première fois depuis l'introduction en bourse de Microsoft il y a 14 ans, deux propositions émises par des actionnaires ont été soumises au vote lors d'une assemblée générale. Un premier groupe d'actionnaire voulait obliger la compagnie à révéler le montant de ses donations aux deux candidats à la Maison Blanche, Bush et Gore. Un second groupe a souhaité que Microsoft fasse pression sur le gouvernement chinois pour que les Droits de l'Homme soient respectés dans ce pays. Ces deux propositions ont été refusées par plus de neuf actionnaires sur dix. Ensuite, les actionnaires se sont précipités sur Bill Gates, pas pour lui mettre des coups de pioche dans la tronche (-40% en un an), mais pour se faire dédicacer le bilan comptable de l'entreprise. Chez Microsoft, les actionnaires ne sont pas contrariants.

LEUR VIE EST ENTRE VOS MAINS !









Disponible à partir de mi-décembre

B-17 THE MIGHTY EIGHTH : Le simulateur de vol le plus complet sur la Seconde Guerre Mondiale

- Maîtrisez chacun des 10 postes d'équipage de ce célèbre bombardier, gérez le potentiel et l'affectation de vos hommes.
- Décollez et atterrissez, défendez l'avion depuis les postes de tir et de bombardement.
- Assumez le rôle de pilote de chasseur d'escorte ou pilotez pour le compte de la Luftwaffe aux commandes des intercepteurs.



Decouvrez en exclusivité à la FNAC la maquette du FW 190 !

www.ubisoft.fr/sites/b17

Saitek™

PC CD-ROM

Ubi Soft

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCES 08 36 68 46 32 — 3615 UBI SOFT

WAYWARD DESIGN

HASBRO Interactive

MICROPROSE





>Genre : Course multijoueur
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Invictus
>Sortie : Décembre 2000

INSANE



Insane aurait normalement dû faire l'objet d'un test, ce mois -ci. La raison de son changement de statut est bien simple : sa vocation est clairement le multijoueur. Et ne disposant que d'un seul CD, nous n'avons de fait pu tester que le mode solo. Impossible dans ces conditions d'attribuer une note honnête à Insane. Effectivement, il s'est vite avéré que le mode solo n'est là que pour « entraîner » le joueur, et qu'il devient très vite lassant par sa répétitivité (de plus, l'I.A. des autres concurrents n'est pas fantastique). Voilà pourquoi nous attendrons le mois prochain pour vous donner notre avis définitif sur ce jeu, dans la rubrique réseau. En attendant, nous allons quand même vous parler de la technique et du gameplay.

Ce dernier consiste ainsi en une compilation de divers modes de jeu en réseau : Capture de drapeau, Course tout-terrain avec passage de waypoints, mode Destruction (vous devez tenir une position le plus longtemps possible, ou percuter vos adversaires pour faire des points).

Les véhicules, au nombre de 20, sont tous destinés à la conduite hors-piste, et vont de 3 à 8 roues : pick-up, jeeps, camions, etc. Ceux-ci, bien que loin d'être extraordinaires sur le plan de la modélisation, ont néanmoins « une bonne gueule » qui les rend attachants. Les suspensions bougent très bien, les carrosseries se déforment en cas de choc, des éléments s'arrachent lors des tonneaux. Et des tonneaux, vous allez en faire, car une grande partie du challenge sera de contrôler les bonds et rebonds de vos engins. Les voitures sont ainsi très amusantes à maîtriser.

25 environnements sont présents (campagnes, déserts, neige, îles, etc. Un éditeur de circuits est également disponible), tous plus ou moins vallonnés et fournis en objets (végétation, animaux, maisons, etc.). Là encore, on ne peut pas dire qu'ils soient superbes, mais ils possèdent un style qui est loin d'être désagréable. Moyen-bien, si vous préférez. Pour finir, le moteur 3D est incontestablement un gros gourmand, et les petites machines vont souffrir pour afficher une résolution potable. Reste maintenant à voir ce que le moteur réseau a dans le ventre, mais ça, ce sera pour le mois prochain.

Fishbone











C'est l'Allemagne qu'on assassine !

D'après FGN Online, des membres du gouvernement allemand seraient furieux qu'un jeu vidéo, édité par Davilax, montre l'immeuble du Reichtag se faire attaquer par des milliers de monstres venus de l'espace. Si ces gars-là sont furax, c'est tout simplement parce que l'immeuble a été filmé sans leur permission, mais aussi et surtout parce qu'ils considèrent que le voir attaqué par des extraterrestres est un sacrilège.

TransactionS au 24e Siècle

On en apprend de plus en plus sur Battlecruiser Millenium à mesure que le temps avance. Par exemple, les commandants du vaisseau pourront, grâce à l'utilitaire Game Commander 2 (livré avec le jeu), donner des ordres d'une manière vocale. Tiens, je viens de recevoir le courrier de l'auteur du jeu à propos de la demande que j'avais faite pour participer au bêta-test. Tiens, le développeur me réclame une somme d'argent pour m'envoyer le CD de la bêta. Tiens, qu'il fasse comme si je venais de téléporter dix lingots dans son salon.

J.P.R. Tolkien

Suite à la réception de nombreux mails offusqués, je rappelle à nos amis Elfes que l'article parlant de John Paul Tolkien faisait référence à Bob Arctor qui confondait dans une niouze Howard Philipp Lovecraft et Howard Paul. C'est terrifiant ce que vous manquez d'humour, vous autres Elfes. Je plaisante. Je fais remarquer qu'il s'agit d'une plaisanterie parce que vous prenez tout de travers, vous autres habitants de la Moria. Ouais Lorien. Pfff.

En chinois aussi

Registrars.com permet désormais de déposer des noms de domaines en idéogrammes chinois, japonais et coréens. Les quelques centaines de millions d'asiatiques qui ne connaissent pas l'alphabet latin pourront ainsi mémoriser plus facilement les adresses Internet. Deux jours après l'ouverture de ce nouveau service, 450 000 demandes avaient été enregistrées. Évidemment, on trouve déjà un gros tas d'escrocs minables qui s'empressent de déposer les équivalents en langues asiatiques des plus célèbres noms de domaines déjà existants.

Métempsycose

Un anglais de soixante et un an, Robert Moss, qui s'est fait transplanter un cœur il y a trois mois, a donné son organe moribond à un musée de la science de Londres. Ceci dans le but de sensibiliser les gens à la pénurie de dons d'organes, mais aussi parce qu'il manquait de place sur sa commode. Ça doit être drôle de voir son cœur en dehors de son corps. Tiens, ça doit être encore plus drôle après une greffe de cerveau.

Telex

Bioware va porter Baldur's Gate sur PlayStation 2.

L'ultiMe

épisode 11



sur le parking d'une discothèque roumaine. Mais Bouboule et la Girafe avaient le cœur serré.
« Ne t'inquiète pas pour elle, elle est très sportive ! », dit Bouboule d'une voix rassurante.
C'est alors que les gnomes des bois accoururent vers eux, traînant sur leur charrette les restes calcinés de

•version définitive :



On espérait de la version Counter-Strike 1.0 qu'elle serait la der des ders. Que nenni. La version 1.1 est déjà annoncée. À la demande des joueurs et des créateurs du mod, elle corrigera quelques bugs et réintégrera certaines animations qui avaient été remplacées à l'initiative de Valve. À la question « Qu'est-ce que vous vous imaginez faire dans 10 ou 15 ans ? », Gooseman, le père de Counter-Strike, a répondu : « Je me vois dans des couloirs, poursuivant les dernières personnes qui posent ce genre de question ». Celui-là, c'est bien le père de son fils.



SQUAD LEADER

Les fondus de jeux de plateau - les vrais avec des hexagones et des petites unités en carton - ne peuvent que connaître Avalon Hill.
Cette sympathique société est en train de finir l'adaptation d'un des meilleurs jeux de combat tactique sur table : Squad Leader. Le principe est simplissime : vous commandez un petit groupe de soldats lors de combats vous opposant aux nazis pendant la Seconde Guerre mondiale. C'est basique, hein, pas de turbo-lasers, ni d'extraterrestres en forme de poulpes... Juste ambiance « Il faut sauver le soldat Ryan », films de guerre et compagnie. N'empêche, avec Squad Leader, vous allez vous embarquer pour une gestion ultra-précise de la vie d'un soldat. Vous serez chargé de materner chaque membre de votre commando de manière individuelle. Ce qui peut s'avérer complexe car chaque clampin aura ses forces et faiblesses, certaines fondées sur des compétences techniques, et d'autres sur des émotions humaines telles que la peur ou le courage. On connaît et on aime bien ce genre de soft qui s'apparente à la famille des UFO et Jagged Alliance. En début de partie, vous monterez votre équipe en tapant dans un cheptel de 300 gogos. Et c'est avec ces durs à cuire que vous disputerez, en vue isométrique, les trois campagnes proposées par le jeu : Débarquement en Normandie, Bataille de Bulge et Arnhem.
Comme son illustre aîné sur plateau, Squad Leader se jouera au tour par tour. En revanche, certaines améliorations ont été apportées à cette version informatique. Les soldats pourront acquérir de l'expérience d'une mission à l'autre et deviendront progressivement plus balèzes. Chaque soldat aura son background propre, ce qui nous permettra de nous attacher à eux... et de regretter amèrement une mort prématurée. Enfin, il sera possible d'affronter l'I.A. de l'ordinateur. Parce que, sinon, Squad Leader se jouera aussi en multijoueur. Jusqu'à deux joueurs, qu'on nous promet. Ben quoi, deux joueurs c'est déjà le début du multijoueur.

IANSOLO



>Genre : Stratégie/Tactique
>Éditeur : Microprose
>Développeur : Microprose
>Sortie : Janvier 2000









d'aller voir un film de Lars von Trier »

Dame Coquelicot et Patrick le farfadet se tirèrent alors une balle dans la tête.

Jubilé

L'an 2000, c'est d'abord et avant tout le vingtième anniversaire de Pac Man. D'ailleurs, pour fêter ça, Hasbro Interactive sort Pac Man : Adventures in Time. Pac Man Adventures in Time permettra de visiter des labyrinthes ayant pour thème l'ancienne Égypte ou l'Ouest américain, ainsi que des dédales de forme cylindrique ou cubique dans le but de sauver sa planète, une grosse boule de pétanque peinte en jaune.

Le jeu du « Qui vend qui »

TLC / Matell Interactive, qui comprend en son sein SSI, a été revendu à Gores Technology Group. Cette transaction prenait en compte toutes les divisions du groupe. Pour le moment, on n'a aucune idée de ce qui va bien pouvoir advenir de tous ces gens, mais cela se matérialise déjà par un retard sur Silent Hunter II, ainsi que sur Pool of Radiance 2.



Licenciements secs

La CIA va enquêter sur 160 de ses employés accusés d'avoir utilisé un forum de discussion secret installé sur le réseau interne de l'agence depuis plus de cinq ans. Les seules informations confidentielles qui y étaient divulguées étaient du genre « Paraît que Brad sort avec Kelly, tu sais, la petite stagiaire du service Coup d'État ». Malgré ça, la CIA annonce déjà qu'il y aura des licenciements. Pour la petite histoire, ce sont les mouchards que l'agence installe systématiquement sur les ordinateurs de ses hauts responsables qui ont permis de découvrir l'existence de ce forum...

Des chiffres et des mails des mails des mails des mails

Selon Data Corp, le volume moyen de mails envoyés chaque jour dans le monde serait de l'ordre de 10 milliards pour cette année. Et histoire de donner un peu plus le vertige, ce chiffre devrait passer à 35 milliards aux alentours de l'année 2005.

Le moniteur de dans CINQ ANS

5

L'anti-aliasing en tri-sampling bilinéaire 16x16, on va en bouffer à toutes les sauces l'année prochaine. Et pourquoi ? Parce que nos moniteurs sont pourris. Oui, même le Mitsubishi 19 pouces que vous venez de vous offrir en vidant votre Plan d'Épargne Logement, c'est une daube avec des vieux pixels tout épais. L'écran ultime aujourd'hui vient de chez IBM, et c'est un 22 pouces flat-panel à matrice active affichant une densité de pixels deux fois supérieure à celle d'un écran LCD classique. Utilisant une nouvelle technologie à base d'aluminium, ce moniteur de rêve est capable d'atteindre le 3840x2400. Les premiers exemplaires viennent d'être livrés à un laboratoire atomique américain, et les suivants seront réservés à des applications professionnelles comme l'imagerie médicale. Pour jouer à Counter-Strike dessus, à moins d'être vraiment pété de thunes, faudra attendre un peu. Le prix de ces écrans ne devraient pas entrer dans le domaine du raisonnable avant au moins cinq ans.

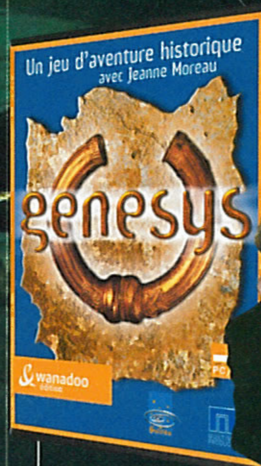
Assoiffés d'aventures, réjouissez-vous !

Chèque cadeau 100 FF 15,24 € OFFERTS ! Pour tout achat de l'un de ces CD-Rom sur votre prochain titre Wanadoo Edition

Offre également valable sur 1 sélection de CD-Rom RMN









DRACULA 2

Un jeu d'aventure pour les mordus de Dracula. Percez enfin le terrible secret de Dracula dans une nouvelle aventure riche en surprises !

PC - PSX - MAC - DVD-ROM

NECRONOMICON

L'aventure au cœur de l'univers mystérieux de H.P. Lovecraft. Oserez-vous affronter le retour des morts sur terre et braver l'épouvante ?

PC - PSX - MAC - DVD-ROM

GENESYS

Apres Croisades et Vikings, vivez l'extraordinaire aventure de l'Humanite. Un jeu historique presenté par Jeanne Moreau.

PC/MAC - DVD-ROM

Jeux en vente en magasins spécialisés et en grandes surfaces.

CANAL+ MULTIMEDIA

MULTIMEDIA PRODUCTIONS

proximity

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT le catalogue des produits wanadoo edition, ainsi que la démo des jeux* : ❑ Nécronomicon, ❑ Dracula 2, ❑ Genesys.

À renvoyer à : Wanadoo Edition - Service consommateurs - BP 105-07 - 75326 Paris Cedex 07.

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

DATE DE NAISSANCE .... E-MAIL ....

❑ Je souhaite que mes coordonnées nominatives ne fassent pas l'objet d'un traitement informatique.**

index ...devient... wanadoo édition

* Sous réserve des stocks disponibles.

** Les informations nominatives recueillies par ce bon de commande sont destinées à compléter notre fichier client. Conformément aux dispositions de la loi du 06/01/78 relatives à l'informatique, aux Fichiers et aux Libertés, vous disposez du droit de vous opposer à ce que les données nominatives fassent l'objet d'un traitement. Vous disposez de même d'un droit d'accès aux informations qui vous concernent auprès de Wanadoo Édition.

JGP Joy

Parker Davis d'Activision, producteur de Call To Power II, s'est prêté au jeu des questions/réponses sur le gameplay de ce soft très attendu.


Parker Davis

Call To Power II

LA QUESTION DU GAMEPLAY

interview par Bob Arctor

JOYSTICK : PARMI TOUTES LES CHOSES QUE VOUS VOULIEZ IMPLÉMENTER DANS CTP2, QU'AVEZ-VOUS DÛ ABANDONNER EN ROUTE ?
Parker Davis : Il a fallu sacrifier quelques modes multijoueur comme le Hotseat et le jeu par e-mail, car nous voulions consacrer ce temps à l'amélioration des autres modes Réseau. On voulait aussi implémenter des vues de la ville avec une carte détaillée pour chacune d'elles, ainsi que des bâtiments en 3D. On a aussi dû laisser tomber une chronologie graphique des différents événements où auraient figuré aussi bien les dates que les merveilles qui auraient été construites. Il y avait aussi un journal qui présentait toutes les nouvelles importantes survenues pendant le jeu, ainsi qu'une interface variant avec le temps et l'ethnie.



REPRÉSENTER LA ZONE D'INFLUENCE DE LA VILLE EST VRAIMENT UNE RICHE IDÉE. MAIS POURQUOI NE PAS L'AVOIR FAIT D'UNE FAÇON PLUS GRAPHIQUE, PAR EXEMPLE AVEC UNE VILLE S'ÉTENDANT À PARTIR DE SON CENTRE, PUIS GRANDISSANT AVEC SA BANLIEUE SUR LA CARTE POUR REPRÉSENTER SA TAILLE RÉELLE ?
C'est marrant mais, en fait, nous voulions que la ville s'étende au-delà d'une seule case, transformant tout ce qui était autour en zones industrielles, commerciales, résidentielles. On a abandonné l'idée surtout à cause de la confusion graphique que cela pouvait engendrer, et du peu de lisibilité que cela entraînait dès qu'une unité se trouvait dessus.

CTP2 INTRODUIT L'IDÉE DES FRONTIÈRES, CE QUI EST UNE BONNE CHOSE. EN REVANCHE, N'EST-IL PAS ANORMAL QU'UN LEADER BIEN ARMÉ NE PUISSE PAS INTERDIRE AUX AUTRES JOUEURS DE PÉNÉTRER À L'INTÉRIEUR COMME ILS LE VEULENT, ET VRAIMENT LES BLOQUER ?
En effet, on n'y a pas vraiment pensé, mais si cela avait été le cas, on aurait trouvé cela trop compliqué. D'une certaine façon, cela enlèverait la stratégie du jeu et rendrait moins nécessaire de fortifier et de garder vos frontières. Cela représente une bonne partie du challenge.

VERRA-T-ON DANS CTP2 UNE AUTO-UPGRADE DU GRAPHISME DES UNITÉS, POUR EN FINIR AVEC L'ANACHRONISME DES PYGMÉES QUI LUTTENT CONTRE DES BOMBARDIERS STRATÉGIQUES ?
Nous n'avons aucune upgrade automatique de ces unités, mais bien avant d'en arriver à ce niveau, les unités deviennent obsolètes au fur et à mesure que vous avancez en technologie. Mais j'aime bien l'idée de garder des unités un peu vieillottes pour servir de chair à canon.

AU LIEU D'ENLEVER LA PARTIE SPATIALE DU JEU, NE POUVIEZ-VOUS PAS PLUTÔT BOSSER DESSUS POUR MIEUX L'INTÉGRER À CTP ? PENSES-TU QUE LA COLONISATION DES OCÉANS EST UN CHALLENGE AUSSI EXCITANT QUE LA CONQUÊTE SPATIALE ?
On a trouvé que la partie spatiale de CTP1 était vraiment en trop et que la balance du jeu en souffrait en fin de partie. L'interface pour aller de la Terre à l'espace n'était pas terrible. Pour être honnête, on ne pensait pas que ça valait le coup en termes de gameplay. Pour nous, le sujet de CTP tourne autour de l'Histoire et de l'histoire de la Terre elle-même. On voulait aussi avoir une partie futuriste encore crédible.

AU LIEU DE DEVOIR TRANSPORTER VOS UNITÉS D'UNE RÉGION À UNE AUTRE DE VOTRE NATION CASE APRÈS CASE, POURQUOI NE PAS UTILISER LES PORTS ET LES AÉROPORTS POUR AUTOMATISER LE PROCESSUS ?
La stratégie dans CTP2, c'est aussi la façon de bouger les unités sur une carte. Les choix que vous faites lorsque vous dégarnissez des défenses ou que vous vous rendez dans une certaine partie du monde auront des ramifications stratégiques. Mais nous avons des améliorations pour les ports et les aéroports qui servent à ravitailler les avions pour les premiers, et à améliorer le commerce pour les seconds.

QUELLES SONT LES DIFFÉRENCES ENTRE LES UNITÉS DE CTP1 ET CTP2, AU NIVEAU DE LEURS CARACTÉRISTIQUES ?
Il y a deux nouveaux attributs : un pour l'armure, un pour les dégâts. On les a introduits pour rendre notre modèle de combat plus précis et pour prévenir les affrontements irréalistes qui arrivent lorsque des unités primitives se mettent à attaquer du high-tech.



Profitez des avantages de la carte SCOREGAMES

ACHETEZ VOTRE PlayStation 2 MAINTENANT ET PAYEZ EN 2001 !



SCOREGAMES MULTIMEDIA

Nous vous RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO, CONSOLES & ACCESSOIRES



*voir modalités en magasin

ACCESSOIRES

Game voice



réf : 27593

Force Feedback 2



réf : 27589

Joystick



réf : 27590

Precision 2



réf : 27591

Strategic Commander



réf : 27592

Pack 4CD Vierges 700Mo - 80Min



réf : 26962

Dual Analog Gamepad



réf : 28557

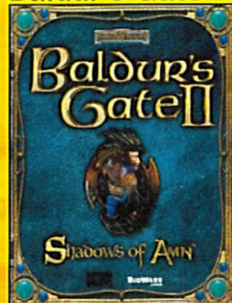
Firestorm Dual Power Gamepad



réf : 28556

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Baldur's Gate 2



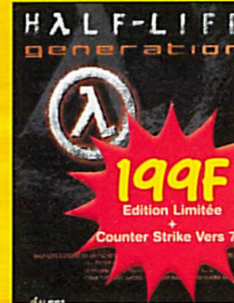
REFERENCE : 27648

No One Lives Forever



REFERENCE : 27752

Half life Génération



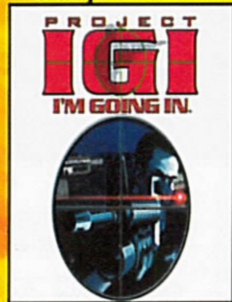
REFERENCE : 28245

Hitman



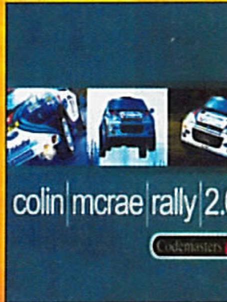
REFERENCE : 26554

Project I.G.I



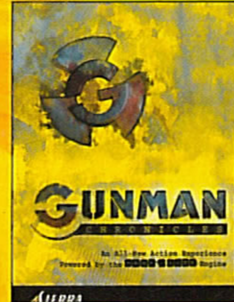
REFERENCE : 28139

Colin Mc Rae 2



REFERENCE : 27563

Gunman Chronicles



REFERENCE : 24624

Rune



REFERENCE : 27997

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 01 46 735 735

COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) : **36-15 SCOREGAMES**

COMMANDEZ PAR INTERNET : www.scoregames.com



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Ville : ______ Pays : ______

Code Postal : ______ Téléphone : ______

Code Client : ______ E-Mail : ______

@ ______

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

● Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ..../........

Signature :





Contrairement au troisième opus de Tomb Raider : la combinaison reflètera ici les lumières d'ambiance et ne sera pas seulement « teinte ».



Lara Croft, la femme de silicone revient. Remarquez, ça fait déjà un moment qu'on l'annonce, mais bon, là, c'est pour de vrai. Alors, est-ce enfin l'Ultime « Tomb Raider » ? La réponse est « oui »... Tomb Raider V : sur les Traces de Lara sera l'ultime Tomb Raider sous sa forme actuelle. Les histoires de Lara sautant de bloc en bloc et réunissant les pièces de ses puzzles Ravensburger seront enfin terminées. Après avoir tué Lara, Tomb Raider va enfin mourir. Ça ne veut pas dire qu'on n'en entendra plus parler, attention hein ! Core Design travaille déjà sur une suite et nous annonce un jeu nettement plus rôle-aventure. Mais cela veut surtout dire



Faire l'andouille sur un câble fera partie des nouveautés.

>Genre : Lara, cinquième année >Éditeur : Eidos
>Développeur : Core Design >Sortie : Fin décembre 2000

TOMB RAIDER V : SUR



L'I.A. des ennemis sera suffisamment évoluée pour les surprendre et les chloroformer.

que le genre, comme on l'entendait jusqu'à présent, joue ici son dernier opus.

Principaux rappels des titres de cette édition

Même si les héros dans le jeu ne le découvrent que maintenant, je tiens à vous rappeler que nous fêtons aujourd'hui le premier anniversaire de la disparition de Lara Croft, la célèbre exploratrice. Toutes les personnalités qui ont connu Lara, de loin comme de près, voire « bibliquement », se sont réunis autour d'une table, afin de se sustenter dans leur chagrin, à grands coups d'Apéricubes, d'alcools forts et de souvenirs émus.
Ainsi, après une cinématique présentant le narrateur, on plongera dans lesdits souvenirs et on prendra les commandes pour reconstituer les faits. Entre ces quelques cinématiques signées Ex Machina, on se retrouve à diriger la Miss à Rome, dans une base sous-marine russe rouillée, en Irlande et dans un immeuble beaucoup trop high-tech pour être honnête. Chacun de ces différents niveaux représente à lui seul une manière particulière de jouer. À Rome, on se



retrouve dans un Tomb Raider on ne peut plus classique. Dans la base à la Mourmansk, où des cadavres gisent partout partout, le ton est très « X-Files ». En Irlande, Lara, qui n'aura que 16 ans, n'est armée que de son seul courage. Dans l'immeuble high-tech, enfin, il faut faire preuve d'autant de discrétion que de puissance de feu pour s'en sortir. Tomb Raider V : sur les traces de Lara est donc spécialement étudié pour ratisser large en matière de gameplay.



Quelques effets et quelques textures auront été ajoutés.

Quoi de neuf ?

Que du vieux… Bon, pas tout à fait mais, comme d'habitude, il ne faudra pas s'attendre à une très nette amélioration, voire à une transformation de moteur dans cette version. Les dernières élucubrations de Lara ressembleront énormément à celles qu'on a pu observer dans la Révélation Finale. Certes, la nouvelle mouture du moteur nous offrira un jeu beaucoup plus fluide, avec des décors plus riches, des éclairages plus dynamiques et dotant les ennemis d'une I.A. plus évoluée. En dehors des nouvelles armes et gadgets, quelques mouvements et attitudes inédits font leur apparition : on peut marcher sur une corde raide et fouiller tiroirs et placards. Cela dit, ma fille Clara n'a pas cinq ans et ça, elle sait déjà le faire
(je parle d'ouvrir les tiroirs et fouiller les étagères, parce que l'aspect funambule, elle n'est pas encore au point).
Pour le reste, ça va être un peu plus dépaysant. L'Égypte n'étant pas au goût du jour, on changera de milieu en même temps que de



Grande nouveauté : on peut fouiller les meubles !

LES TRACES DE LARA





niveau et le tout nous rapprochera plus de ce qu'on a pu voir dans le troisième tome des aventures de Lara. On espère quand même que, cette fois-ci, ce sera nettement plus jouable.

Pourquoi ?

Manifestement, ce dernier volet s'annonce comme un requiem de la série avant de passer à quelque chose de totalement nouveau.
Et puis, balancer dans la version PC un éditeur de niveaux n'est-il pas significatif du fait de vouloir en terminer une fois pour toutes avec de vieux outils datant de la « vieille » PlayStation 1?
Il y a une certitude : Tomb Raider V va définitivement séparer fans et détracteurs de la série. Suivre les traces de Lara n'intéressera que les fanatiques, le genre de débi… oooops… de joueurs prêts à retenir par cœur les noms, adresses et numéros de sécu de tous les personnages des épisodes précédents. Mais retrouveront-ils le souffle de l'aventure ? Rien n'est moins sûr. Réponse prévue pour le test.

Pete Boule

Évidemment, il y aura du puzzle à résoudre !





Les combats spatiaux feront naitre de nombreuses animations : explosions, laser ou plasma, les effets de lumière traduiront la moindre action agressive.



Cette fin d'année est un vrai cadeau pour les trekkies en folie : on ne compte pas un seul mois sans la sortie d'un « Star Trek ». Shoot action, combat spatial, presque tous les genres y passent. Pour leurs étrennes, les fanas de la série retrouveront, dans ce second volume de Starfleet Command, leurs vaisseaux préférés et quelques inédits. Ce volet reprendra le principe du premier : vous débuterez en bas de l'échelle en commandant juste quelques petits engins en vue extérieure. Au fil des missions, vous prendrez petit à petit du grade et accéderez à la gestion de nombreux autres navires. Plusieurs races ont été ajoutées, histoire de mettre un peu de piment. Ainsi, vous pourrez aussi bien combattre au service de la Ligue Mirak que du Concordium Interstellar et revenir plus tard à l'Enterprise pour défendre votre patrie. Plusieurs campagnes sont prévues pour vous offrir un vaste aperçu du monde de « Star Trek » et une durée de vie presque aussi longue que la série. Mais il ne faut pas oublier que le produit est issu du jeu plateau, et qu'il peut se révéler un peu complexe pour le grand public. Sa durée de vie en découlera directement, et surtout son intérêt. Même si l'interface semble retravaillée, elle sera loin de permettre à M. Tout le Monde de s'y plonger illico. Mais si vous en êtes à acheter les oreilles de M. Spock aux enchères, vous n'aurez aucune objection à lire et à relire le manuel pour essayer de manier vos engins correctement. On nous promet que la partie la plus innovante concernera le mode multijoueur. Un système tout neuf a été instauré pour mettre à jour l'univers où s'affronteront les joueurs. Les empires s'étendront ou disparaîtront en temps réel, en fonction de leurs actions et de leurs combats. Il suffira de vaincre un adversaire pour aussitôt voir l'influence d'une nation reculer. On attend tout ça en version finale.

Kika



Des vaisseaux comme en vrai : admirez la finesse des détails ; le zoom permettra d'en apprécier toute la richesse.



STAR TREK : STARFLEET COMMAND VOLUME II
EMPIRE AT WAR

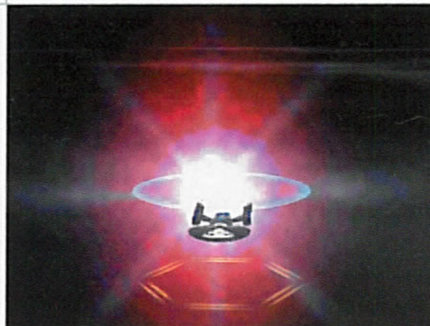
GENRE
Simulation de combat spatial

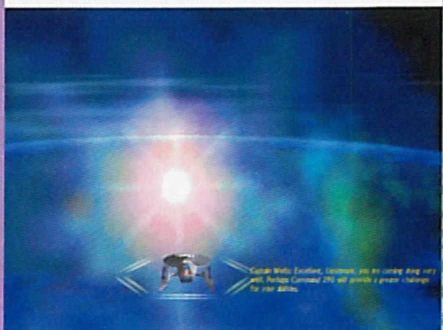
EDITEUR
Interplay

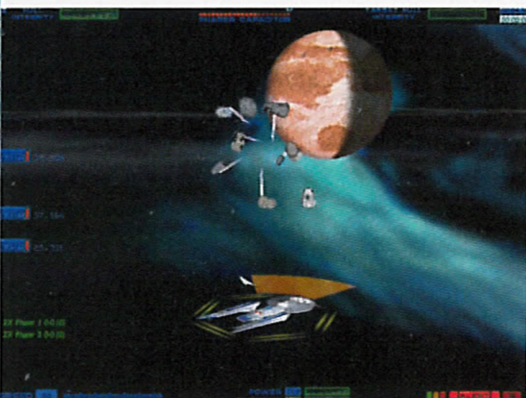
DÉVELOPPEUR
Taldren

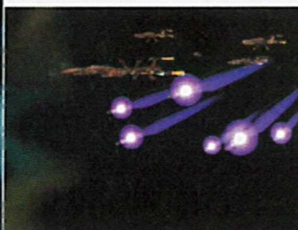
SORTIE PRÉVUE
Janvier 2001











L'espace contiendra de nombreux éléments qu'il vous faudra gérer. Les champs de poussière et les astéroïdes vous demanderont une parfaite maîtrise des capacités de votre vaisseau, si vous ne voulez pas le voir finir à la casse.







PIZZA CONNECTION 2

GENRE
Gestion/ Simulation

ÉDITEUR
Virgin

DÉVELOPPEUR
Software 2000

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2000

Y paraît que la pizzeria est, avec la crêperie, l'une des activités les plus rentables dans le petit monde de la restauration à deux balles. En tout cas, nos amis les jeux de Sim Pizza doivent être drôlement rentables. Faut voir avec quelle régularité métronomique ils continuent à arriver tous les ans. Or, voici donc Pizza Connection 2, le dernier en date. Je fais mon dégoûté là, mais j'avoue avoir gardé de bons souvenirs d'un certain Pizza Tycoon, sorti il y a quelques années.
Pizza Connection 2 devrait rassembler tous les ingrédients du genre. À la tête d'une pizzeria, que dis-je ?, d'une multinationale de la pizza, vous allez inonder le monde d'un flot ininterrompu d'huile pimentée et de pâte fine. En tant que manager, il vous faudra gérer les stocks, coacher les employés et concevoir les recettes du menu. Pour vous développer, vous jouerez le rôle de l'analyste économique, afin d'étudier la demande et d'optimiser vos restaurants en fonction du comportement des clients. Et comme on ne devient pas empereur de la double fromage sans casser des œufs, vous ne vous priverez pas de coller des bâtons dans les roues de vos concurrents en empoisonnant leurs restaurants et en les rackettant.
Le graphisme de Pizza Connection s'annonce fort réussi, avec un écran de création de pizza qui fait saliver d'avance. Le nombre impressionnant d'options et de commandes devrait aussi ravir les amoureux de Sims en tout genre. Bref, s'il ne joue pas la carte de la nouveauté, Pizza Connection 2 devrait assurer la relève dans le créneau tant convoité du Sim Pizzaoïlo.

ianSolo









AGE OF SAILS II

Un jeu de bateaux. Un jeu de bateaux russes, qui plus est. Age of Sails II compte nous faire revivre le temps de la marine à voile avec plein d'hommes torse nu, et plein de boulets. Comme à Joystick.
J'ai toujours rêvé de la marine à voile. C'est le côté historique et maritime qui m'attire, mais j'ai toujours été un gars ennuyeux. À part tous les trucs imbitables de simulation de vol auxquels je m'adonne, je suis aussi un grand fan des reconstitutions de conflits maritimes. Bien peu de jeux de ce type existent, mais parmi eux, on trouve l'antique Wooden Ships et Iron Men (tiré du boardgame papier du même nom), et Age of Sails premier du nom.
Et voilà que débarque d'on ne sait où Age of Sails II, la suite du « pas si terrible » jeu de Talonsoft, l'éditeur des wargames les moins originaux de ces dernières années. C'est donc avec une certaine appréhension que j'ai lancé le jeu, en me demandant si j'allais avoir droit à une mer où flottaient des hexagones par milliers ou à un truc assez faiblard techniquement. Et puis, oh surprise ! le moteur graphique du jeu est une belle réussite. Renseignements pris, AOS II ne tourne pas sur autre chose que le Storm Engine des studios Akella qui a servi entre autres choses à développer Sea Dogs (voir la bêta-version dans ce numéro). Décidément, ces développeurs russes sont des grands fans de la marine à voile. Tiens, Akboo aussi puisqu'il vient de marmonner « C'est très étrange, mais tout ces jeunes mousses briquant le pont en plein soleil, et luisant de sueur et d'embruns, m'excitent ».
À première vue, les possibilités de ce moteur appliqué au wargame sont assez originales : d'abord, le tout est assaisonné à la sauce Direct 3D, ce qui permettra, outre quelques jolis effets, de conserver une bonne fluidité avec un grand nombre de navires sur l'écran. En effet, AOSII est capable de gérer une armada d'une soixantaine de navires, bien plus qu'il n'en faut pour aller pêcher la crevette. Le moteur 3D assure un champ de vision tout à fait optimal en toutes circonstances : on zoome, on fait pivoter sur 360 degrés le terrain de jeu en un tournemain, c'est rapide, c'est utile. Contrairement à d'autres jeux de la sorte, les scénarios pourront enfin se dérouler aux abords des terres où le joueur devra parfois affronter le tir des fortins. Le jeu se déroule en temps réel, se débarrassant enfin du mode tour par tour qui devenait tout à fait inutile dès lors que l'on contrôle un petit nombre d'unités. Ce mode est d'ailleurs parfois assez déroutant. Sur certains vaisseaux, les canons mettent sept bonnes minutes à se recharger, ce qui donne l'impression que les dieux nous ont oubliés. Si cela n'était en aucun cas choquant en jeu par tour, ici, on se demande toujours quand on va enfin bien pouvoir faire feu. Age of Sails II propose un grand nombre de scénarios historiques. Bien entendu, ces derniers sont garnis des navires eux aussi reconstitués d'après les données de l'Histoire. Au menu, des illustres conflits franco-anglais, américano-anglais, ou aztec-vietnamiens.
L'une des autres grosses surprises de Age of Sails II concerne le jeu à plusieurs, puisqu'il sera possible de s'éclater entre copains marins à 32 sur un LAN ou via le Net pour se refaire du Trafalgar ou de l'Aboukir juste avant le dîner.

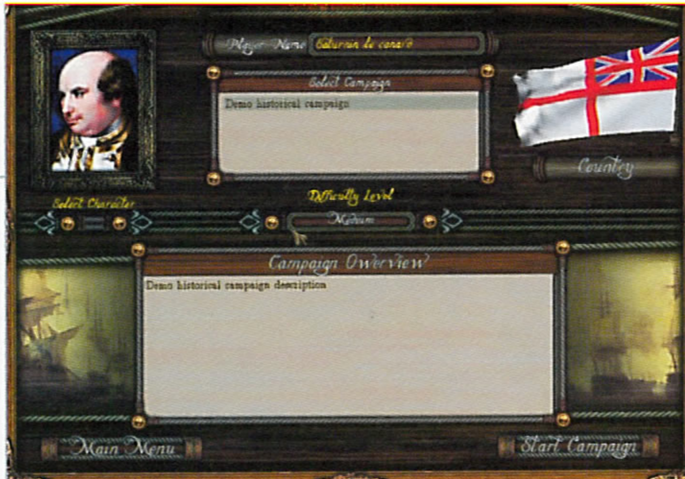
Bob Arctor.

GENRE
Wargame maritime

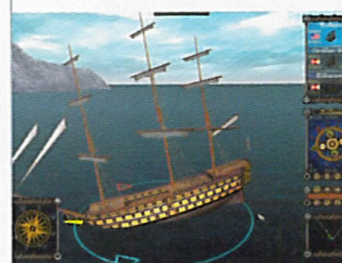
ÉDITEUR
Take Two Interactive

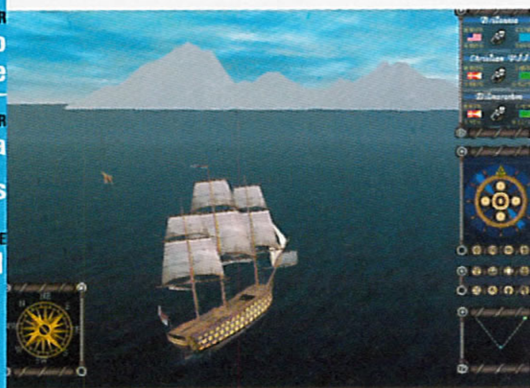
DÉVELOPPEUR
Akella Studios

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2001



En haut à gauche, le cousin caché de l'amiral Nelson.


Un navire français en train de couler au large de Sartrouville.


Les terres sont présentes et apparaissent au loin, nappées de brume.






Un trois-mâts français, aux voiles criblées de trous.



CRIME CITIES

GENRE
Shoot en voiture volante

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Techland

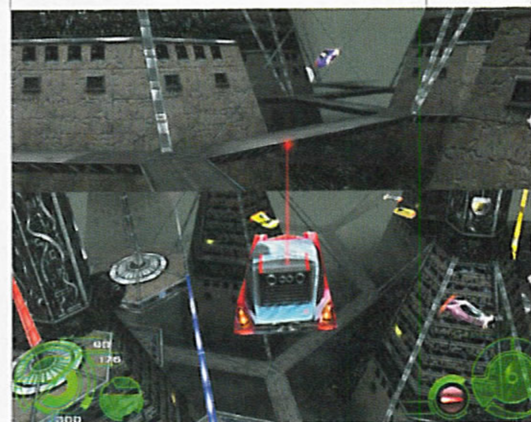
SORTIE PRÉVUE
Décembre 2000

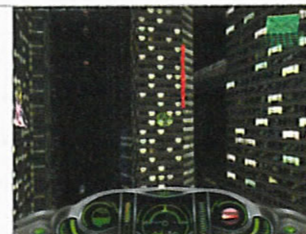


Dans Crime Cities, on incarnera un policier d'élite en mission secrète, un mec avec une grosse paire de couilles façon Donnie Brasco. Objectif : se faire passer pour un mercenaire sans pitié en acceptant des missions plus ou moins légales, ceci afin de gagner la confiance des membres de la Mafia, et si on survit jusque-là, découvrir qui est le cerveau de cette organisation. Évidemment, on ne pourra compter sur personne, on sera seul face à la mort et blablabla. L'univers de Crime Cities promet d'être assez original. Au niveau de l'ambiance, ça devrait ressembler à du « Blade Runner », mais ça se déroulera dans un décor rappelant la scène de la poursuite en taxi du « Cinquième Élément ». On y dirigera une sorte de voiture volante, en vue interne ou externe, et on évoluera au milieu du trafic, entre des buildings gigantesques. Les missions se dérouleront en continu, sans temps de chargement, sur des cartes qui s'annoncent pourtant gigantesques puisqu'elles modéliseront entièrement trois villes futuristes. Les objectifs de ces missions seront assez classiques : il faudra par exemple buter tel bonhomme dans son véhicule, escorter des call-girls, servir de chauffeur pour un hold-up, ou bien louer ses services au plus offrant lorsqu'une guerre des gangs éclatera.
Pour chaque mission réussie, on gagnera une petite liasse de billets qui serviront à améliorer la vitesse ou le blindage de sa caisse et à lui mettre plein de gros canons dessus. Vous le voyez, Crime Cities s'annonce comme un shoot 3D bien classique, avec tout ce qu'il faut pour faire un jeu honnête.

ackboo

Sur la version non définitive que nous avons pu essayer, le champ de vision n'est pas très profond. En revanche, c'est vraiment très fluide.





Le graphisme est un peu sombre, mais les lumières des immeubles et les néons des pubs viennent égayer le tout.





LA VITESSE ÇA SE PAYE :

1F.

FORFAIT DÉCOUVERTE

1F=3H*

ACCÈS GRATUIT + 3H DE COMMUNICATIONS PAR MOIS

SYSTÈME D'ACCÈS RAPIDE À INTERNET



Finis les encombrements, découvrez l'accès fluide à toute heure grâce au Système DIF (Distribution intelligente des flux) et profitez de l'offre Découverte : accès gratuit et 1 F les 3 premières heures de communications par mois*. OFFRE SANS ENGAGEMENT. Appelez-nous cela ne coûte rien.

Demandez votre kit de connexion gratuit au :

0805 02 5000
Appel gratuit

www.freesbee.fr



L'ACCÈS INTERNET RAPIDE ET GRATUIT

freesbee est classé N°1 pour la 3e fois consécutive aux tests Micro-Hebdo**

Pour la troisième fois consécutive, Micro-Hebdo, magazine de référence dans la presse informatique et internet, consacre freesbee premier fournisseur d'accès Internet (FAI) parmi les douze principaux acteurs du marché français. Ces tests sont réalisés tous les six mois sur la base de critères fondamentaux : les performances (rapidité, disponibilité réseau, capacité de téléchargement...), la qualité du kit de connexion, les services proposés, les offres, et enfin, la qualité de la hotline.



*1 forfait par foyer. 1 F = 3 H par mois et seulement 28 centimes la minute supplémentaire. ** Tests réalisés par Labo Groupe Tests et publiés dans Micro-Hebdo N° 131 du 19 octobre 2000.





Petite base deviendra grande si vous récoltez suffisamment de ressources en installant vos mines aux endroits les plus rentables.



GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Techland

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2001

MISSION : HUMANITY



Humm, voilà un jeu qui devrait vous rappeler de bons souvenirs. Non, ne cherchez pas, c'est le premier épisode mais son graphisme et son moteur vous ramèneront presque aux débuts de la stratégie temps réel, la résolution en plus (1024x768). Ah, Dune 2, Command & Conquer... Mission : Humanity devrait donc offrir le même type de missions et d'unités. A priori, rien de bien complexe.



Votre vaisseau colon arrive sur la planète avec quelques ressources, et surtout les travailleurs qui vous permettront de construire vos bâtiments et de les faire fonctionner.

Après avoir conquis une planète, vous devrez envoyer votre vaisseau mère s'installer sur la suivante, sans oublier de le recharger en ressources et en hommes si vous avez l'intention de vous développer.





Deux espèces, une humaine et l'autre alienne, s'affronteront pour la suprématie sur l'espace. Vous devrez envahir planète sur planète en construisant des mines, à partir de votre vaisseau mère, pour exploiter les ressources minérales, et des unités pour combattre le concurrent. Les affrontements semblent assez bourrins. Sur la version que j'avais, les ennemis attaquaient sans aucune tactique, envoyant leur production directement au fur et à mesure qu'elle sortait de la caserne. Enfin, ne soyons pas trop durs, peut-être que d'ici janvier, le soft sera amélioré.

Kika









AIRFIX DOGFIGHTER



GENRE
Simulateur de jeu d'enfant

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Paradox Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2001

Pour ouvrir les portes, il faut tirer dessus. Idem pour éteindre les lumières, fermer les volets, etc. Comme j'ai hâte de jouer à ça en multijoueur !

J'ai la grippe. Mal partout. Mal au cou, aux articulations, au dos. J'ai chaud, j'ai froid, j'ai chaud, j'ai froid. Par ma fenêtre, je vois le dehors : c'est la tempête, et les parapluies se retournent. C'est bon de rester au chaud à bêta-tester ce jeu. Il s'appelle Airfix Dogfighter. Il me replonge en enfance. Il suit exactement le même principe que MicroMachines : c'est un simulateur de jeu d'enfant. Cette fois, on ne joue plus aux petites voitures, on joue aux petits avions. Là où le gameplay est vraiment réussi, c'est que ça n'est ni un simulateur de vol, ni un simulateur de radio-modélisme : on dirige cet avion exactement comme quand, enfant, on tenait sa maquette entre le pouce et l'index, en faisant « vrrrrrrrrrooooo » avec la bouche et en rasant les murs, passant dans le lustre, sous les chaises, en bombardant les bibelots sur l'étagère. On retrouve exactement les mêmes sensations. Les collisions ne font presque pas de dégâts, on peut faire du sur-place. Tout se passe dans un appartement. Votre base se trouve dans votre chambre, dépliée sur la moquette. Des chars, sur une chaise, sur votre bureau, la défendent. Le camp ennemi… c'est la chambre de votre frère (un crâneur), au sous-sol. Il y a la chambre des parents, qui renferme mille trésors… mais gare… dans la cheminée, l'ennemi a stratégiquement disposé ses troupes. Il y a le grenier, le jardin. Il y a aussi la salle de bain, lieu d'une sauvage bataille sous-marine. Alors voilà. Je suis heureux, je joue, comme quand j'étais gamin et que j'avais la grippe. J'harasse l'ennemi. Je rase une usine (un moteur à vapeur, ce fameux jouet pour enfants sages et riches, dont je rêvais). Je récolte des munitions. Des crayons de couleur serviront d'obus. Des pétards feront les bombes. Je récolte un bonus de plus… un ailier apparaît aussitôt pour me seconder… la grande attaque peut commencer… Mon petit frère n'a qu'à bien se tenir ! C'est bon enfant sans jamais être crétin. Les briefings sont poilants : « Pilote ! Profitez de cette accalmie pour détruire tous les vases de Chine très chers de votre mère ! »… Comment je ne vais pas me gêner. Aaah… ça sonne à ma porte… ma mère justement ! Elle passe chez moi me dorloter, m'apporter des médicaments. Comme au bon vieux temps. Tout est donc parfait aujourd'hui. Je m'en retourne à mon jeu, tout joyeux et le nez débouché. Je bombarde quelques chars. Vraiment planant. On oublie tout. On a 10 ans, 11 à tout casser. On se sent tout léger. Pt'êt les vapeurs de Vicks. Ou alors celles de la colle à maquette.

monsieur **pomme** *de terre*







On pourra évidemment peindre ses modèles réduits, mais surtout… créer ses propres maisons grâce à cet éditeur.









>Genre : Simu de Rallye
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Ubi Soft
>Sortie : Décembre 2000

PRO RALLY 2001

Gloups ! Il s'en est fallu de peu pour que Pro Rally 2001 soit en test dans ce numéro. Mais, à l'instar de son grand concurrent Colin McRae 2, la bête ne sera décortiquée que dans le numéro de janvier. Ouverture de la parenthèse. Les retards de développement sont impénétrables, c'est bien connu. En revanche, rassurez-vous, cher consommateur impatient : les deux jeux seront tout à fait à l'heure pour orner les étals avant le 24 décembre. Parce que merde, faut quand même pas déconner avec ça. C'est pourquoi nous nous bornerons aujourd'hui à une news sur le jeu, afin que les choses soient claires et qu'une « bêta-version » ne soit pas interprétée comme un test de notre part. Fin de la parenthèse. La version dont nous disposons aujourd'hui n'est pas encore finalisée, mais toutefois assez avancée pour vous apporter quelques précisions. Si votre mémoire est correcte, vous devez vous souvenir d'une certaine réserve émise à la fin du reportage d'il y a deux mois, concernant le contrôle des voitures. Effectivement, des bugs intempestifs avaient empêché toute possibilité de se faire une idée de la chose. Eh bien, les programmeurs ont manifestement remédié au problème, car les voitures sont aujourd'hui tout à fait conductibles. À première vue, le gameplay sera clairement plus orienté simu que Colin McRae 2, la notion de « tout à la glisse » étant moins poussée que dans ce dernier. Rappelons pour finir que Pro Rally intégrera 24 circuits, 15 voitures, une école de pilotage, des déformations dynamiques des véhicules, un mode deux joueurs en écran splitté, et enfin quelques effets spéciaux pas piqués des vers (lumière, particules). Test en janvier, donc.









Fishbone

Attention, une mauvaise gestion peut entraîner des crampes d'estomac.



AIRLINE Tycoon

FAITES DÉCOLLER VOTRE COMPAGNIE AÉRIENNE









Quand on dirige une compagnie aérienne il faut s'attendre à tout donc savoir tout faire. Gérer le personnel, le timing, les vols, la maintenance des avions mais aussi les menus à bord, sans parler de la concurrence déloyale. Avec plus de 200 itinéraires et 48 aéroports, jouable en réseau jusqu'à 4 joueurs, voici de quoi assouvir les gros appétits.



Distribué par

EA
ELECTRONIC ARTS



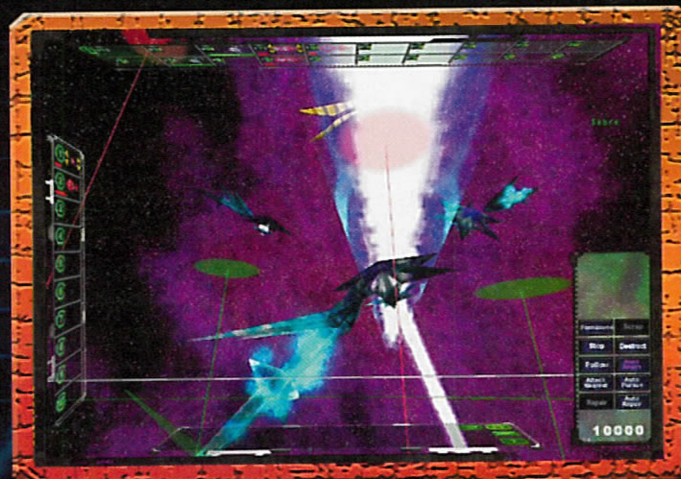
POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

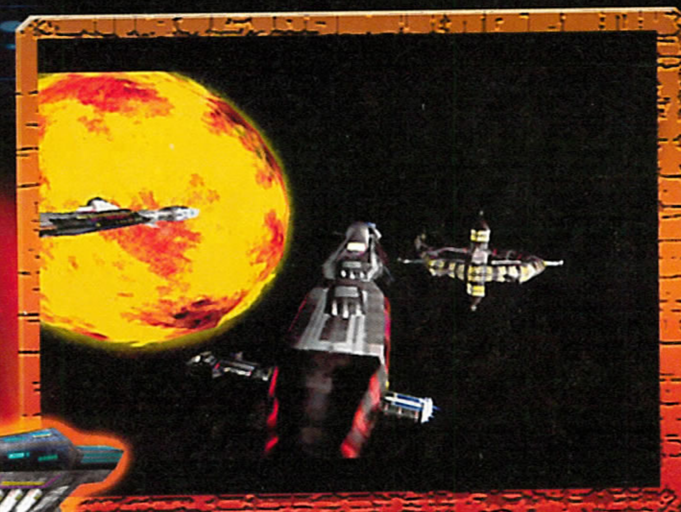
MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

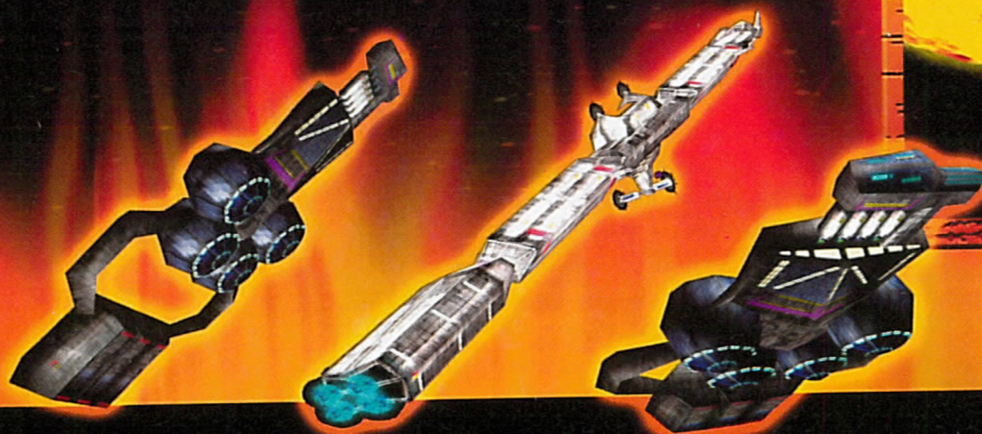
L'EXPERIENCE ULTIME DE STRATEGIE SPATIALE 3D TEMPS REEL



- Des galaxies immenses entièrement reconstituées dans leur moindre détail
- Un moteur graphique révolutionnaire qui s'adapte à votre configuration et permet un affichage simultané de près de 250 vaisseaux
- 75 types de vaisseaux, 3 races distinctes et 50 personnages
- Une intelligence artificielle intégrant les notions d'aide et de coopération au cœur des batailles
- Une richesse graphique poussée à son maximum
- Un éditeur de niveau intuitif et performant
- Jusqu'à 6 joueurs simultanément via LAN, MODEM ou INTERNET







PC CD ROM

SUPER X STUDIOS

MICROÏDS

www.microids.com

Quoi de Neuf

Ackboo



Gravis Destroyer Xtreme

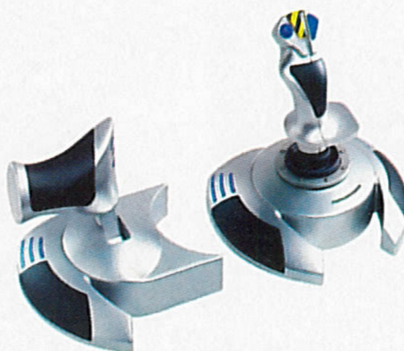
Ce nouveau joystick du canadien Gravis dispose d'une panoplie classique pour ce niveau de prix : quatre boutons et une molette des gaz. En prime, on hérite d'un « bouton de précision » qui, lorsqu'on l'enfonce, réduit la sensibilité du joystick. C'est assez pratique pour des jeux comme X-Wing Alliance par exemple, on y gagne en effet en précision sur les shoots à la longue distance. Un petit gadget bien venu qui fera pardonner le bio-design violacé un peu pourri de ce joystick d'entrée de gamme.

Fabricant : Gravis
Site Web : www.gravis.com
Prix : Environ 200 francs

Top Gun Afterburner

L'Afterburner est en fait un Top Gun Fox 2 Pro accompagné d'une manette des gaz. On peut utiliser les deux éléments attachés l'un à l'autre (comme sur la photo) ou séparément. Sur le manche, on trouve quatre boutons, un chapeau à huit directions et un axe de torsion. La manette des gaz comporte cinq boutons dont quatre accessibles par le pouce. Une commande de palonnier bien pratique est située en dessous de la poignée, et on peut choisir de l'utiliser à la place de l'axe de torsion du manche grâce à un simple switch. On trouve aussi des détentes sur l'axe des gaz pour signaler le passage au régime moteur ralenti ou à la post-combustion. Le tout s'installe en quinze secondes grâce à monsieur USB et le système se programme très facilement par le logiciel Thrustmapper. L'Afterburner n'a pas la finition du Combo X36 de Saitek, dont il copie très nettement le design, mais vu son prix et ses caractéristiques, les joueurs au budget limité ne regretteront sûrement pas son achat.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.com
Prix : Moins de 500 F





FireStorm Dual Power Gamepad

Dans la série « Je pompe le Dual Shock de la PlayStation », voici le FireStorm Dual Power de chez Thrustmaster. Ouaip, le nom fait peur. Les caractéristiques : une croix directionnelle, une tripotée de boutons programmables grâce au logiciel Thrustmapper (quatre devant, quatre sur la tranche...), deux bitoniaux analogiques et deux petits moteurs Force Feedback de technologie Immersion pour faire vibrer le tout. Bon, franchement, le retour de force sur le gamepad, c'est un peu gadget et, en général, on le désactive très rapidement. Reste que ce produit est d'excellente qualité, avec une prise en main très agréable et des contrôles précis.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.com
Prix : Environ 330 F



Promedia 2.1 Klipsch

Pour avoir une idée de la qualité d'un kit d'enceintes, il suffit de procéder au test du poids. Prenez une des enceintes et soulevez-là. Si ça vous paraît trop léger, c'est que c'est de la daube. Si ça vous paraît trop lourd, c'est que c'est de la bonne came, comme dit Gana. Les Promedia de Klipsch, elles, sont très lourdes. C'est normal, elles sont remplies de THX. Le label THX fut créé dans les années 80 sous l'impulsion de Georges Lucas, qui en avait marre que la bande-son de ses films soit gâchée par l'équipement audio médiocre des salles de ciné. Évidemment, ces deux enceintes et leur caisson de basses ne délivrent pas la puissance sonore d'un cinéma haut de gamme, mais au niveau du rendu, c'est en théorie tout pareil. Testé sur du MP3 et du DVD, ce kit au design et à la finition exemplaires s'est révélé à la hauteur de nos attentes : le son est quasiment parfait, d'une grande clarté, avec des basses bien rondes et précises. Vu le prix, vous me direz, c'est un petit peu normal.

Fabricant : Klipsch
Distributeur : General Radio's
E-mail : galradio@aol.com
Prix : Environ 1 800 F



Sidewinder Game Voice

Après le Strategic Commander, dont nous vous avions parlé le mois dernier, Microsoft continue à proposer des périphériques PC innovants.
Ce Sidewinder Game Voice se compose d'un ensemble casque-microphone et d'un module de commande qui permet de régler les canaux de communication. Il y a en a six : quatre qu'on peut assigner à n'importe quel joueur, et deux autres qui permettent de s'adresser à toute son équipe ou à l'ensemble des joueurs. Le système est assez bien fait car on peut très facilement choisir qui on veut entendre et à qui on veut parler en quelques tapotages sur ce module. On trouve aussi un bouton Command qui permet d'assigner, puis de déclencher une action grâce au son de la voix. Au final, on se retrouve avec une sorte de Roger Wilco en plus musclé, très facile à mettre en place et à utiliser. Ceux qui ont l'habitude de jouer online avec les mêmes partenaires ou dans un clan devraient très vite s'y mettre, car la communication avec ses partenaires lors des matches par équipes donne un avantage considérable. Tiens, mon petit doigt me souffle que vous pourrez gagner cet engin sur joystick.fr au cours du mois de décembre (voir page 181...).
Fabricant : Microsoft
Site Web : www.gamevoice.com
Prix : Environ 490 F

La chaise à pizza

Normalement, ça devrait figurer dans la rubrique Shopping de « Passion-Piscine Hebdo » mais, par une astuce technique, ça se retrouve chez nous. En effet, cet amusant gadget s'appelle le Air Racing, et il est destiné aux joueurs sur PC et console. Ça se gonfle (avec une pompe, parce qu'avec la bouche, Lord Casque Noir y a perdu un poumon), on s'assoit dessus, on pose le volant sur la petite table prévue à cet effet et hop, on se lance une partie de Grand Prix Legends. Le Air Racing est censé simuler un baquet de F1, mais personne n'y croira. Ce n'est pas confortable, la table sur laquelle on pose le volant est très instable et, pour couronner le tout, la position de conduite rend impossible l'utilisation d'un pédalier. Comme mangeoire à pizza en revanche, c'est parfait : on pose sa Spicy Hot One sur la table, on se cale dans le fauteuil en se penchant un peu, et comme ça, on est sûr de ne pas se saloper la chemise en faisant tomber un morceau de bœuf tout gras.
Fabricant : Alkane
Site Web : www.air-racing.com
Prix : N.C.



Les Alimentations « silencieuses »

On a pu voir fleurir sur les catalogues de quelques magasins informatiques des alimentations pour PC dites « silencieuses ». Nous avons eu l'occasion de tester une de ces fameuses alimentations, et le moins qu'on puisse dire, c'est que ça ressemble à du beau foutage de gueule. Alors, c'est vrai, ça fait un tout petit peu moins de bruit. Sur le papier, la réduction atteint les 10 décibels, mais dans les oreilles, ça reste très loin des promesses de PC « virtuellement silencieux ». On entend toujours le bruit du flux d'air, ce vieux vrombissement grave qui rappelle un système d'air conditionné des années 60. Le bruit est donc toujours là, et il est impossible de dormir à coté de son PC allumé, à moins de s'enfouir la tête sous l'édredon. Vu le prix de ces produits (30 à 40 % plus cher qu'une alimentation classique de bonne qualité), investissez plutôt dans l'ablation des tympans.



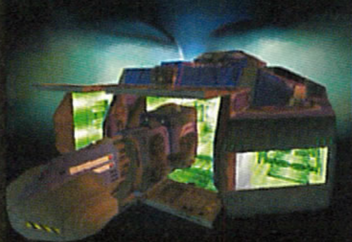
Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE
HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDEPENDANTS
QUAKE 3 & MODS
ID SOFTWARE
ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM
ULTIMA RENAISSANCE
ORIGIN
UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
MICROSOFT
BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS
CATACLYSM
RELIC
CIVILIZATION CALL TO POWER
ACTIVISION
GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT
HEROES 3
NEW WORLD
IMPERIUM GALACTICA II
DIGITAL INTERACTIVE
RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE
SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

SIMULATION

COMANCHE HOKUM
RAZORWORKS
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
MICROSOFT
FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT
FLY !
TERMINAL REALITY
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS
NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS
RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS
SUPERBIKE 2001
MILESTONE
THIEF 2
LOOKING GLASS
X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES



AVENTURE



BLAIR WITCH 1
HUMAN HEAD
MONKEY ISLAND 4
LUCAS ARTS
THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

ARCADE/ACTION



CRIMSON SKIES
ZIPPER INTERACTIVE
DEUS EX
ION STORM
ELITE FORCE
RAVEN SOFTWARE
GIFT
EKO
HALF-LIFE
VALVE
MITDOWN MADNESS 2
ANGEL
NO ONE LIVES FOREVER
MONOLITH
SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE
SYSTEM SHOCK 2
ORIGIN SYSTEMS
TONY HAWKS PRO SKATEBOARDING 2
NEVERSOFT

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE 2
BIOWARE/BLACK ISLE
FALLOUT 2
INTERPLAY
MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD
PLANETSCAPE TORMENT
BLACK ISLE
ULTIMA IX
ORIGIN



LES JEUX QU'ON ATTEND

ARCANUM
JEU DE RÔLE
TROÏKA GAMES
BATTLE REALMS
STRATÉGIE
LIQUID ENTERTAINMENT
DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAME
MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA
PROJECT IGI
INFILTRATION
CORE DESIGN
SEVERANCE
ACTION/JDR
REBEL ACT



Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration













Sacrifice

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Shiny Entertainment, un studio de développement plus connu jusqu'ici pour ses ratages ludiques (MDK), a décidé d'attraper le taureau par les cornes et d'offrir au genre de la stratégie temps réel un gros morceau bien épique.



MULTIJOUEURS	
Réseau Local	5
Internet serveur	5

Jouable sur Pentium III 500, 64 Mo Ram
Éditeur Interplay
Développeur Shiny Entertainment États-Unis
Texte et voix VF









Des dieux, des monstres et des sorts

Je ne peux m'empêcher de comparer les sorts du personnage principal à autant d'habilités ou compétences issues d'un jeu de rôle traditionnel. Ces dernières sont en effet très variées et déclinées à l'intérieur de la sphère d'influence du Dieu qui vous les a offerts. En plus, chacune des créatures invoquées possède des compétences ou des pouvoirs magiques que l'on pourra utiliser à sa guise, décuplant ainsi les possibilités d'action sur le terrain. Ici, pas question de faire une liste exhaustive des sorts, la nature de ces derniers constituant généralement une surprise de chaque niveau.



PERSEPHONE, DÉESSE DE LA VIE

Cette sacrée Persephone aime bien aider ses disciples en les laissant invoquer des pluies de grenouilles carnivores ou des Ents qui protégent d'une sorte de champ de force tous leurs alliés. Pour tromper l'ennui, son magicien peut faire pousser des ronces d'une centaine de mètres de haut qui projettent tout ce qui approche à quelque mille pieds d'altitude.



JAMES, DIEU DE LA TERRE

Un Dieu qui n'a pas oublié le sens du fun, puisqu'il accorde l'invocation du Jabberwocky (qui saute sur place pour créer des tremblements de terre). Parmi les morceaux de bravoure, on trouve l'éruption volcanique, le halo de terre (qui entoure le magicien de rochers protecteurs) et la spirale (qui découpe le terrain et crée des précipices énormes et mortel). Autre gros morceau de fun : l'intervention Bovine.



STRATOS, DIEU DE L'AIR

L'animal favori de Stratos est le yeti, un formidable combattant. Le magicien ayant choisi ce Dieu peut aussi invoquer une tornade (extrêmement spectaculaire) ou geler ses ennemis sur place en les transformant en Apéricube de glace.



PYRO, DIEU DU FEU

Pyro est le Dieu des guerriers par excellence. Au programme : des pluies de feu, un sort permettant de créer un volcan ou quelques explosions. L'une de ses créatures favorites est le Warmonger, sorte de soldat armé de mitrailleuses qui ne dédaignera pas lancer quelques murs de feu afin d'empoisonner la vie de ses congénères.



CHARNEL, DIEU DE LA MORT

Quoi de plus normal, pour le dieu de la mort, que d'invoquer cette dernière à l'aide d'un sortilège ? Pour protéger ses ouailles, il accorde l'utilisation d'un mur de terreur, ou l'invocation de charmantes bêtes baptisées abominations qui se battent à coups d'intestins.



La récolte des âmes peut commencer.

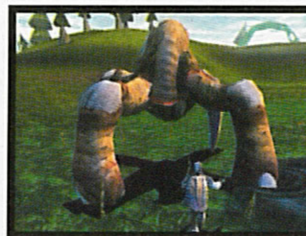


Sacrifice laissera bien peu de gens indifférents grâce à ses nombreux appâts. Il faut dire qu'il y en a vraiment pour tous les styles : un gameplay original et très sympa, des scènes de batailles violentes et chaotiques, un background attrayant et très dense, et un graphisme d'une qualité propre à renvoyer les meilleurs demomakers du moment en atelier d'ergothérapie. L'une des principales originalités de ce jeu, par rapport à un strat' temps réel standard, c'est qu'il oblige le joueur à se focaliser sur un personnage principal. Généralement, dans ce genre de jeu, ce dernier est le plus souvent amené à se concentrer sur sa plus grosse poignée d'unités, avec comme résultat une grosse bataille finale entre plusieurs dizaines de tanks ou de trolls mettant ainsi fin à un scénario un peu simpliste. À son époque, Total Annihilation avait tenté de faire diversion en introduisant le principe du Commander, une pièce maîtresse comparable à la reine des Échecs, et sans laquelle on pouvait faire bien peu de choses. L'idée était excellente, mais sans doute pas assez poussée. En détaillant le jeu de Shiny, on s'aperçoit qu'il manquait peut-être une dimension jeu de rôle au chef-d'œuvre de Chris Taylor, même minime, permettant de limiter l'omnipotence du joueur sur un terrain en le collant à un personnage central. Cela a l'air tout con, et après dix bonnes minutes de jeu, on se demande pourquoi les six milliards d'êtres humains qui peuplent notre bonne planète n'ont pas tous eu la même idée. Sacrifice propose au joueur d'incarner un magicien - en gros,



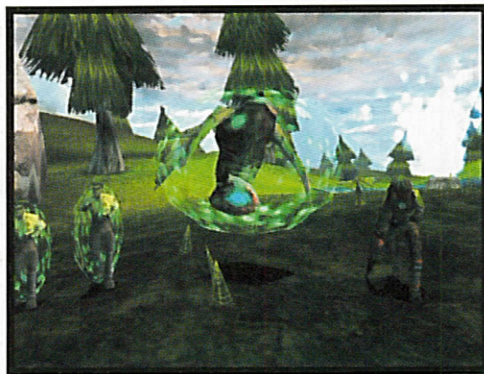
Ne pas hésiter à attaquer les paysans présents sur le terrain, ces derniers possèdant, comme toutes les créatures vivantes, des âmes qu'il sera utile de récolter. Oui c'est cruel mais c'est la vie.

Sacrifice est une claque graphique parfaitement adaptée aux cartes 3D du moment.



Apprivoisons le Jabberwocky.




Le halo de protection. Un sort lancé par certaines créatures.

l'émissaire des dieux - agissant pour leur compte, sur des terres dangereuses où ils s'affrontent à coups de mortels.
Le magicien que l'on incarne au début de la campagne est assez faible. À dire vrai, il possède juste un conseiller (une sorte de volatile, fruit de l'accouplement entre une chouette européenne et une huître d'Oléron) et quelques sorts basiques. Ces derniers lui permettront d'accomplir les tâches les plus courantes, comme voler des âmes, s'enfuir très vite comme un couard ou soigner ses petits bobos. Première surprise : les cut-scenes réalisées avec le moteur du jeu sont tout bonnement à couper le souffle. Les mouvements, les expressions extraterrestres des personnages ainsi que les voix se prêtent parfaitement à l'exercice. L'histoire, qui reste assez basique, est digne d'une tragédie grecque d'une portée comparable à la naissance de Demis Roussos :

Sacrifice apporte une bouffée d'air vicié dans le genre de la stratégie temps réel.

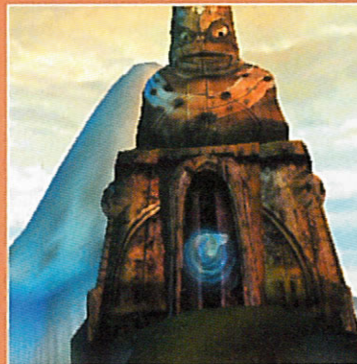


Esthétique du Chaos

Impossible de parler de Sacrifice sans parler de son graphisme. Celui-ci est à la hauteur de son gameplay, c'est dire. À mille lieux de la représentation bateau d'un thème heroic fantasy avec des trolls et des dragons à la Tolkien ou des cavaliers à la sauce Frazetta, le style du jeu de Shiny ne s'apparente pas à quelque chose de connu. Sauf peut-être le jeu Evolva, une autre bizarrerie visuelle du domaine ludique. Au lieu de décrire les monstres et les lieux et de m'empêtrer dans des comparatifs aussi inutiles que casse-gueules, je vais vous demander de regarder les jolies images que je me suis pris la tête à capturer rien que pour vous. Par exemple, la photo en haut à droite est très représentative du jeu, tandis ce que le screenshot en bas de page démontre bien la tendance graphique que les designers ont voulu faire passer. Vous voyez ? Bon ok, j'imagine que ce que je viens de vous dire ne correspond à rien sur la mise en page du mag, et que vous avez deviné que j'ai écrit ça au pif, en espérant que ça tomberait juste une fois maquetté. Toujours est-il que le design de Sacrifice est à tomber par terre, tout comme ses performances techniques. Sur une bécane moyenne (Celeron 533 + ATI Fury), je tournais allégrement en 1024x768 avec la moitié des options poussées à fond. Ici, on a de tout : multi-texturing et lumières dynamiques à tous les étages.







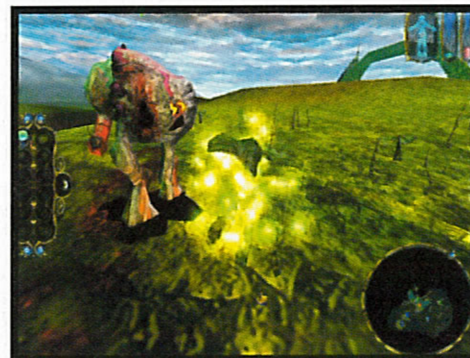




Le jeu vous avertit lorsqu'un magicien adverse s'approche de votre autel. À ce moment, plutôt que de retraverser tout le terrain, téléportez-vous là-bas immédiatement.


Autre sortilège surpuissant : la Tornade.

cinq dieux, représentant chacun une force élémentaire, ont tous décidé en même temps de s'approprier le monde. Pour ce faire, ils utilisent des pauvres types comme nous, errant de plan en plan pour oublier l'ennui inhérent à la qualité de mortel. Le personnage que l'on joue est un poil différent. En effet, il aura la particularité, contrairement à ses congénères, de pouvoir jouer au mercenaire et de passer d'un camp à un autre à chaque épisode de la campagne. Contrairement à un Total Annihilation Kindgoms, cela ne se fera pas d'une façon arbitraire mais découlera bel et bien d'un choix plus ou moins avisé entre chaque épisode. Pour corser le tout, il sera même possible, à certaines occasions, de changer de bord au beau milieu d'un scénario, au risque de susciter le courroux du dieu ainsi trahi. Mais toutes ces circonvolutions ont un but : celui-ci est







Des décors qui coupent le souffle.

heureusement très égocentrique et sert nos intérêts. En effet, à chaque scénario, le dieu que l'on révère nous offre un ou des sorts dépendant de sa sphère, et on se construira ainsi un personnage de plus en plus puissant, bénéficiant d'une palette de pouvoirs découlant directement de nos actions passées. Voilà pour le côté jeu de rôle, qui sera accentué par deux barres représentant la mana et les points de vie, ainsi qu'un compteur d'âmes valides.

L'âme des guerriers

Ah oui, il faut que je vous parle de ces dernières. Au départ, le joueur possède un capital d'ectoplasmes à l'intérieur d'une sorte de réservoir dans lequel il pourra puiser. Pour construire des armées, il faut invoquer soi-même ses créatures en lançant le sort approprié. Mais pour cela, il faut non seulement disposer de quelques points de mana, mais aussi d'un esprit qui viendra animer la créature. Sans âme, ces dernières font n'importe quoi, s'agitent dans tous les sens sans but et poussent des petits cris bizarres. On voit ça dans la vie de tous les jours avec les pintades, par exemple, ou même les gens prénommés Gaëtan. C'est ainsi. Où en étais-je ? Ah oui. Ces âmes ne poussent pas sur des pommiers (sans quoi on les appellerait des âmiers), et il faut les récolter soi-même. La solution de facilité consiste à tuer des gens ; une fois morts, ces derniers laissent échapper leur essence (de teinte rouge) flottant au-dessus de





leur dépouille. Pour se les approprier, il faudra lancer un sort qui invoquera une sorte de médecin armé d'une seringue géante. Ce dernier absorbera l'âme grâce à cet instrument, puis courra à l'autel de notre dieu la sacrifier joyeusement, pour qu'elle aille ensuite rejoindre notre réservoir. L'autre méthode, plus facile, consiste à absorber les esprits bleus qui appartenaient à nos propres créatures, décédées à la suite d'un combat. Cela se fera tout simplement en passant à côté pour qu'elles rejoignent directement leur congénères, sans passer par la case sacrifice.

Un jeu où le rush d'unités est curieusement absent

Mine de rien, on vient de passer à côté de l'un des points essentiels du gameplay de Sacrifice. Tout d'abord, on constate qu'il est impossible de se créer des armées énormes d'un seul coup. Cela élimine d'emblée l'une des plus grosses tares de ce genre de jeu, à savoir un affrontement unique venant mettre fin à une partie. Second avantage : il est impossible pour un joueur de se la jouer trop défensif en engrangeant des unités construites, puis en attendant que les autres joueurs antagonistes s'entretuent pour ensuite attaquer le plus faible. De par ce principe, s'il veut évoluer, il devra attaquer et faire des ravages dans le camp adverse. Enfin, il permet aussi de temporiser un peu l'action, car le médecin doit parcourir une certaine distance avec l'âme volée avant de pouvoir arriver à l'autel du dieu, ce qui interdit des attaques continues.

Le dernier Shiny se paye un design de rêve et un gameplay largement à la hauteur.



TIPS TECHNIQUE

À chaque manalythe conquise, ne pas oublier de coller dessus un gardien grâce au sort du même nom. Faites ceci sur les autels les plus avancés sur le terrain en préférant comme garde du corps une bestiole très résistante.



Les autels, parlons-en. Ces derniers sont de deux types : le premier est celui de votre divinité, à côté duquel vous commencez la partie et qui représente l'objectif final à détruire dans le camp adverse pour remporter la victoire. En effet, si les magiciens peuvent être tués lors d'un combat, leur corps éthérique pourra, en regagnant ce dernier, se régénérer et revenir dans le monde matériel. La seule façon de se débarrasser d'une telle engeance est de ravager l'autel adverse. Le second type de construction est la pierre de mana (justement appelée manalythe) que l'on pose sur l'une des sources de mana présentes çà et là sur le terrain : ces dernières fourniront, au joueur qui se tient à côté, une régénération de sa barre de pouvoirs magiques. L'autre moyen de se revigorer lorsqu'on se retrouve en terre étrangère est d'invoquer des créatures qui canaliseront les pouvoirs des manalythes directement sur vous, où que vous soyez. Bien sûr, plus on en a disposition, plus la récupération sera rapide. Bien sûr aussi, ces créatures coûtent une âme, comme toute les autres.



L'un des sorts permet d'invoquer la Mort elle-même.



Certains terrains de jeu font penser à Myth.



Les formations des unités peuvent être tracées à la souris dans les airs.



Pour finir…

Tout n'est pas rose dans le monde de Sacrifice, mais globalement, j'ai eu l'impression de me trouver devant un petit chef-d'œuvre. Le reproche principal que je ferai est que tout devient très bordélique pendant une bataille. Je suis persuadé que c'était l'un des objectifs des designers, mais il est parfois bien énervant de perdre un combat parce qu'entre cinq ou six boules de feu passant devant nous, on n'a pas vu l'ennemi ramener des renforts. Le jeu est nerveux, très rapide, trop peut-être. Néanmoins, la balance des pouvoirs semble très correcte, mais ce genre de chose ne peut s'apprendre qu'à l'usage, après que nombre de joueurs ont créé des tactiques de fourbes en réseau. C'est donc un test de longue haleine. Côté solo, la campagne est irréprochable, et l'emballage aussi clinquant que réussi.

Bob Arctor

En Deux Mots

Un jeu très original situé entre Myth, Battlezone, et un RPG. Une ambiance et un design uniques viennent appuyer un gameplay d'une qualité à toute épreuve ou presque. Malheureusement, les combats tournent trop souvent à des affrontements confus pour le joueur ne maîtrisant pas parfaitement l'interface et la stratégie.

- + Le design, quoi de mieux ?
- + L'aspect technique de ce jeu, irréprochable
- + Un gameplay et une campagne très prenants
- − Des batailles parfois trop confuses

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
89	92	90



La palette de mouvements est limitée mais suffisante : on peut marcher, courir, crier, porter un mouton et utiliser différents items (radio, bonbon...) pour attirer son troupeau.



Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur Empire Interactive
Développeur Minds Eye Production G.-B.
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1



Sheep

Génocide de moutons pour tous joueurs - PC CD-ROM

Dans la grande lignée des Worms, Canon Foder et autres Lemmings, Sheep joue la carte du petit jeu mignon au gameplay accrocheur.





Avant chaque niveau, on a le choix entre quatre types de moutons aux comportements différents. Certains sont disciplinés et idiots, d'autres ont l'intelligence d'éviter les obstacles mais ne se laissent pas diriger facilement.

Après de longs mois de régime bump-mapping T&L multi-textured trilinear filtering à donf, ça fait un peu drôle de se retrouver en face d'un jeu en 2D. De la vraie 2D comme dans les années 80, avec les sprites d'antan et un scrolling même pas différentiel. J'en suis presque ému. Pourtant, malgré des années-lumière de retard au niveau technique, Sheep est plutôt agréable à l'œil. Dans un style dessin animé, le design graphique général du jeu et les animations sont en effet très réussis. Plutôt que de nous modéliser des personnages insipides de trois cent mille polygones, les gars de chez Minds Eye nous ont pondu des gentils moutons en pixels tout mignons, très attachants, qui font plein de petits cris rigolos quand ils se font déchiqueter à la hache ou éventrer par une scie circulaire.







Lorsqu'ils passent dans les cuves de teinture, les moutons ressortent tout colorés. C'est con, ça ne sert à rien, mais c'est cette foule de petits détails visuels qui donne au jeu un côté très travaillé.

Bergerie Simulator

Je passe sur le scénario, qu'on découvre tout au long de nombreuses séquences cinématiques bien débiles, pour vous parler directement du principe de jeu. Au début de chaque niveau, on dispose d'un troupeau de moutons d'une douzaine de têtes. Le but est d'en amener un certain nombre (dix en général) à l'autre bout du niveau en un temps limité. On ne contrôle pas directement les moutons, mais l'un des quatre personnages (on a le choix entre une fille, un gars et deux ienchs) qui serviront de berger. En général, les moutons restent groupés et ils ont naturellement tendance à fuir le berger qui s'approche, ce qui permet de les diriger tant bien que mal. On doit courir de gauche à droite pour éviter que le troupeau ne se disperse, et lui gueuler dessus pour le faire avancer. Les niveaux du jeu - il y en a une quarantaine - sont tous plus délirants les uns que les autres, bourrés de pièges qui vont de la moissonneuse-batteuse au lance-flammes en passant par le chaudron d'huile bouillante ou la tondeuse mortelle. Le troupeau doit donc en permanence naviguer entre ces obstacles ; comme les moutons sont particulièrement cons, cela demande autant de concentration et de réflexes que le pilotage d'un avion de combat à Mach 3.

Bon p'tit jeu

Évidemment, si vous voulez rentabiliser votre GeForce 2 GTS, ce n'est pas avec ce titre que vous y arriverez. En revanche, si vous voulez un titre sympa, plein d'humour et nanti d'un gameplay original, Sheep est tout indiqué. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais il a le potentiel pour plaire à un très large public. C'est mignon, marrant à jouer, le gameplay est rafraîchissant, le comportement du troupeau est très bien étudié, et on se marre comme un crétin à voir ses moutons se faire découper, empaler ou carboniser à longueur de niveaux.

Ackboo









En faisant passer les moutons dans des machines, on peut leur donner temporairement des capacités spéciales. Ici, des moutons-tanks capables d'exploser les murs...

En Deux Mots

SHEEP EST UN BON PETIT JEU, SANS PRÉTENTION MAIS TRÈS SYMPATHIQUE. CEUX QUI FERONT L'EFFORT D'OUBLIER LA RELATIVE PAUVRETÉ TECHNIQUE S'AMUSERONT SANS PROBLÈME.

- + Le concept est très original.
- + Les animations et le graphisme sont vraiment mignons.
- + Le jeu est bourré d'humour et ne se prend pas au sérieux.
- − Trois ans de retard au niveau technique.

40	80	80
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Starship Troopers

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUT PUBLIC – PC CD-ROM

Chef-d'œuvre de la littérature de science-fiction, « Starship Troopers » a été (plutôt librement) adapté au cinéma par Paul Verhoeven avec le talent que l'on connaît. Voici maintenant le jeu. J'ai peur. J'ai très peur… Comment vont faire les développeurs, coincés qu'ils sont entre deux œuvres aussi cultissimes que totalement différentes, pour s'en sortir, pour ne pas nous faire de la bouillie ?



JOUABLE SUR **P II 400, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **MICROPROSE**
DÉVELOPPEUR **BLUE TONGUE AUSTRALIE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

Attention, c'est culte « Starship Troopers ». Sous le titre français « Étoiles Garde à vous », c'est mon livre de chevet, et d'entre tous les romans de S-F, mon préféré. « Starship Troopers » a été écrit en 1959 par Robert A. Heinlein, (républicain, militaire et militariste militant), alors que la guerre de Corée s'achevait et que la marmite vietnamienne entrait en ébullition. « Starship Troopers » a toujours vaporisé autour de lui les effluves sulfureux d'un roman fasciste (pourtant, monsieur patate n'est pas facho, ndrc). Et l'on comprendra aisément cette réputation en regardant



ce qu'y décrit l'auteur : une utopie militaire. Le XXIIIe siècle qu'il nous dessine est gouverné par l'armée. Dans ce monde d'ordre, seuls les hommes et femmes ayant fait leur service militaire accèdent au rang de citoyen. Ce service militaire est facultatif. Retournés à la vie civile, ces citoyens pourront alors voter et suivre une carrière politique. Les civils non-citoyens ne sont que de passifs gouvernés, mollement révoltés, caricaturés en « gauchisants ». Tout en regardant d'un œil critique et méprisant cette inflexible autorité, les civils savourent les plaisirs d'une vie moderne, facile et débarrassée de toute violence. Le « grade » de citoyen se mérite, et ce service militaire est d'une violence sans pareil. Le châtiment corporel y est monnaie courante, la peine de mort (par pendaison) appliquée. Les brimades s'y succèdent, les accidents mortels quotidiens, et seule une minorité d'âmes trempées n'abandonnent pas en cours de route.

Ce système politique et social semble au lecteur intolérable et absurde, jusqu'au moment où fait son apparition l'Ennemi Extérieur, les arachnides. Dès lors, il se justifie et prend tout son sens. Ces incompréhensibles extraterrestres dont on ne sait même pas s'ils sont intelligents, sont clairement déterminés, apparemment sans raison, à exterminer l'espèce humaine sans jamais tenter d'entrer en communication, exactement comme s'il s'agissait d'un négligeable nuisible.

On suit le parcours de Rico, un gentil benêt qui s'enrôle pour défier l'autorité parentale et pour impressionner une jolie fille. Rico se retrouve embarqué dans les plus atroces combats que l'humanité aura jamais livrés et



Le médecin change toutes les données dès son apparition : sélectionnez vos troupes en un large lasso, et cliquez sur « Soigner ». Il va de blessé en blessé et les remet sur pied en un instant.



Impeccable reconstitution du fort cerné déjà présent dans le film. Tout y est : le général qui pleure de trouille, les Bugs qui défoncent les structures et arrivent par centaines (ici, quelques dizaines mais c'est énorme) et les hommes qui prennent les commandes des mitrailleuses lourdes... et se font décapiter par les Hoopers. Jusqu'à l'extraction d'extrême urgence, avec les retardataires qui se font massacrer. Quelle séquence magnifique !

Au loin, les Plasma Bugs crachent au ciel leurs salves de fiel bleues. J'admire le ballet morbide des vaisseaux amis abattus en plein vol.

deviendra un héros. Rico n'est doué que physiquement ; il est donc tout naturellement incorporé dans le corps d'armée que tout le monde méprise : l'infanterie mobile, en d'autres termes, la chair à canon. C'est ici le coup de génie de Robert A. Heinlein. Dans sa description de l'infanterie du futur, l'auteur invente un objet qui s'avérera aussi visionnaire et incontournable que l'arme laser : la Powered Armor. Cette armure du futur est une évolution de l'armure médiévale, exosquelette qui vous protège, vous soigne, vous confère une force titanesque et augmente tous vos sens.
Le film (du reste excellent) de Paul Verhoeven n'avait pas même évoqué ces armures de combat pour des raisons de budget d'effets spéciaux. Il se contentait de décrire cet univers comme une satire (alors que l'auteur était terriblement sérieux) et de montrer des hommes de troupe en tenue sexy, tirant à la mitraillette dans une stratégie absurde, sur des nuées d'insectes géants. J'avoue avoir été très intrigué de voir comment cette déconcertante absence de stratégie serait adaptée dans un jeu, qui plus est dans un jeu de stratégie. La réponse arrive plus bas. Elle est loin d'être décevante.





Sauvetage de civils : des intégristes religieux qui voulaient vivre en harmonie avec les arachnides... Crétins de civils. L'esprit du bouquin est clairement intact.



Partir du pire

Comment il a échappé de justesse à la poubelle, ce jeu ! Je n'ai jamais vu un tutorial aussi mal foutu. Pourtant, il y avait matière à faire quelque chose de grandiose. Tandis que dans le roman, l'instruction est passionnante (presque un tiers du livre lui est consacré), ici, on se retrouve dans d'imbéciles courses d'obstacles. On nous impose mille allers-retours dans des labyrinthes idiots, indignes de souris de laboratoire. On y apprend aussi à se familiariser avec une interface qui est LE gros ratage du jeu. C'est moche comme tout, ennuyeux et tellement peu pratique. Tous les déplacements se font à la souris. On clique sur une zone du terrain, et le personnage s'y déplace. Les automatismes poussent nos doigts vers les flèches du clavier pour véritablement prendre le contrôle des fantassins ; mais elles ne commandent rien, ces flèches. Il est froid et frustrant, ce contrôle à la souris. Il ne confère presque aucune sensation. On apprend également à mettre ses hommes en formation, et encore une fois... que c'est mal fait ! Je n'ai toujours pas trouvé comment définir l'orientation d'une formation (mais est-ce d'ailleurs possible ?). Ainsi, quand on se met en ligne pour opposer à l'ennemi un mur d'hommes, il est possible que l'on se retrouve à la queue leu leu, à se faire éclater un à un. Hors de moi, je fouille les menus pour redéfinir les touches par défaut... Scandale : dans la version que je teste, ce menu n'est même pas proposé, et il y a fort à parier qu'il en sera de même pour la version définitive. La caméra se dirige également à la souris en tenant le bouton droit appuyé, la molette permettant de zoomer et dézoomer. En revanche, impossible de régler son altitude, cela se fait automatiquement en fonction du relief ou des objets

En 800x600, la carte et l'interface mangent la moitié de l'écran. N'hésitez pas une seconde à passer à une définition supérieure : conçu pour un P200, le moteur s'avère très rapide.



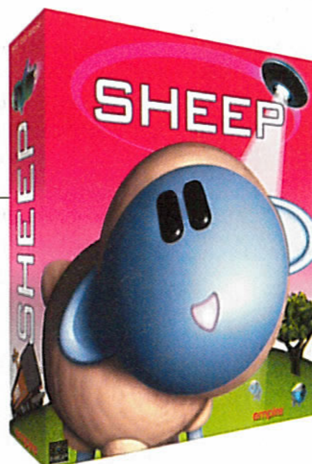
NOURRI AUX FARINES HALLUCINOGÈNES !

SHEEP

GARANTI 100% STUPIDE !
Appellation d'origine incontrôlée

"SHEEP est tellement bête qu'il en devient génial !"
gamelog.com





Aidez des moutons incroyablement stupides à traverser **28 niveaux délirants** pour rejoindre leurs ancêtres !
Attention aux **nombreux dangers** qui les guettent : clôtures électriques, crème glacée infestée de requins, moissonneuses-batteuses...
Saurez-vous résister à leur **Stupidité Artificielle** ?














La très sportive capture d'un Bug Hooper... amusez-vous bien ! Ils volent en rase-mottes et tranchent les têtes de vos hommes. Bien entendu, il ne faut surtout pas tirer dessus mais en capturer un vivant. Enfer !

présents (l'arrivée d'un aéronef ou d'ennemis aériens la recentre). Une fois encore, on a la sensation de ne pas vraiment avoir le contrôle… surtout que, par automatisme, on passe son temps à faire glisser la molette pour toujours dézoomer. Peine perdue : on ne peut pas dézoomer assez loin pour que cela se révèle vraiment confortable.

Déception et atroce débâcle

Ma colère gronde, et je me lance dans la première mission sans même m'intéresser aux menus permettant de choisir ses hommes et de les équiper. Hop… touche d'assignement automatique, le premier scénario commence et… nouvelle déception ! C'est aussi absurde que dans le film. Mes hommes sont en pyjama du futur. Ils tirent avec des armes à feu sur des insectes qui font deux fois leur taille. Mes douze hommes ne sont pas de trop pour venir à bout d'un seul arachnide. Il faut plusieurs longues secondes pour les réduire en purée et qu'ils cessent enfin de déchiqueter tout ce qui passe à portée de leurs immenses griffes. Les combats sont magnifiques, on se croirait vraiment dans le film. On voit les hommes reculer pas à pas alors que l'insecte avance, criblé de balles. Les fantassins forment un demi-cercle autour de lui en tentant de contenir ses assauts. C'est très rapide, superbement animé… mais on n'exerce presque aucun contrôle sur ce qui se passe. Les munitions viennent vite à manquer… et voilà qu'un second arachnide charge en même temps que le premier. Là, c'en est vraiment fini de vous. Les hommes paniquent, lâchent leur fusil vide de cartouches, foncent au corps à corps, tirent au pistolet à bout portant, se font lacérer, hurlent « Médic !!! » et s'écroulent. Un à un, ils tombent, jusqu'à ce que ce soit le tour de votre lieutenant. La mission est finie. Vous êtes dégoûté.


« Tanker ! Tanker ! » Vos hommes hurlent et s'enflamment, tandis que l'immense créature vomit sur eux des hectolitres de napalm.


Évacuation de la terre qui donne lieu à une très intéressante mission d'escorte d'un convoi. Il faut un peu jongler avec les limites de l'interface, mais on s'en sort facilement.



Bluetongue ? Connais pas.

C'est le développeur de Starship Troopers. D'où est-ce qu'il sort celui-là ? D'Australie. Je vais sur leur site et lis, effaré, le descriptif de leurs deux jeux précédents : un sombre jeu de football australien et... Riding Stars, un jeu destiné aux jeunes filles pour leur apprendre à bien s'occuper des chevaux et poneys ! C'est fou. On est peut-être passé à côté d'un jeu de poney anthologique, alors.
www.bluetongue.com





L'immense réussite du jeu aura été de faire le pont entre le film et le roman.

Et enfin... le jeu, le vrai

J'en étais donc à rédiger mentalement les trois lignes cinglantes d'un test bref, tout en me forçant à finir quelques missions pour avoir la conscience tranquille. Comme la caméra était trop proche, j'ai opté pour une solution de fortune et changé la résolution, passant en 1280x1024 sans trop y croire, et en gardant (avec une incontestable mauvaise foi) tous les détails au maximum. Première surprise : c'est parfaitement fluide sur mon PII 400 secondé d'une TNT2 Ultra. L'écran est soudain bien plus aéré. On a une bonne vue d'ensemble. L'interface occupe beaucoup moins de place, et le recul de la caméra devient enfin suffisant. M'intéressant à l'équipement proposé, je constate que mon lieutenant (mais lui seul pour l'instant) peut revêtir une armure de combat qui lui donne accès aux armes lourdes. Mes hommes de troupe aussi ont le choix parmi une jolie panoplie d'armes. Dans l'arsenal, je trouve quelques lance-grenades et lance-missiles qui remplacent agréablement leurs ridicules pistolets à bouchon. Armé jusqu'aux dents et d'humeur assez revancharde, je relance la première mission… c'est un tout autre jeu qui commence alors. Mon vaisseau nous débarque. J'avance précautionneusement tandis que se déchaîne l'enfer autour de moi. C'est le premier assaut sur la planète Klendathu… un fiasco qui deviendra historique. Au loin, les Plasma Bugs crachent au ciel leurs salves de fiel bleues. J'admire le ballet morbide des vaisseaux amis abattus en plein vol… L'un d'eux réussit miraculeusement à se poser non loin. Les hommes en émergent et se font dissoudre dans le plasma. Les survivants se font déchiqueter par les Bugs. Tout ça sous mes yeux, en 3D, en temps réel. Tout ça en même temps. Je suis au beau milieu d'un film : « Starship Troopers ». Je n'éteins pas la musique. Elle est parfaitement à sa place et rythme cette débâcle de tsoins tsoins claironnants.

Un peu d'entomologie...

Le jeu va bien plus loin que le roman et le film, dans son descriptif de l'écologie des arachnides. Voici la liste des insectoïdes avec lesquels vous passerez vos soirées... Ils n'ont pas beaucoup de conversation, mais s'avèrent être des danseurs hors pair :

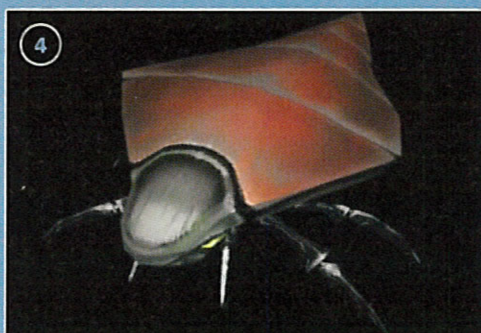








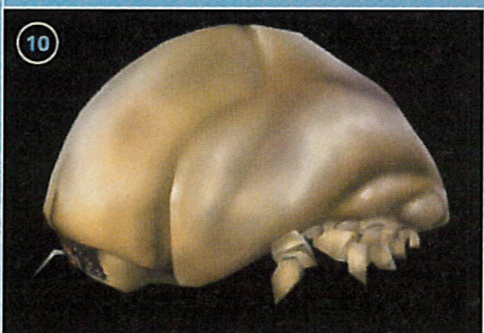
1 Ouvriers (inoffensifs).
2 Guerriers (redoutables... mais uniquement au corps à corps).
3 Tankers (immenses créatures blindées, cracheuses de feu).
4 Chariots (inoffensifs, ils transmettent les données au cerveau et révèlent donc la proximité de ceux-ci).
5 Plasma Bugs (anti-aériens).
6 Hooper Bugs (volants, ils tranchent les têtes en rase-mottes).











7 Spitter Bugs (atroces puces sautillantes crachant de l'acide).
8 Cameleon Bugs (le cauchemard... des « predators »).
9 Consort Bugs (s'occupent des larves, indiquent la présence d'une reine).
10 Brain Bugs (les cerveaux).
11 Larvae Bugs (immenses vers affamés).
12 Rhino Bugs (ouvriers bien plus massifs... et agressifs quand on s'agite devant eux).
13 Queen Bug (l'ultime créature).









Saitek

R100



Cyborg 3DII Gold

USB



Digital

P1500



Digital

USB

ST200S



USB



Compatible avec la dernière simulation de vol



GM2



USB

P2000



USB

Digital

Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN, AAT, TOYS"R"US, expert et Extrapole

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. Site Internet : http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom

Adresse Ville

C.P. Date de naissance / /

Configuration matériel :

J'avance donc. Toute la tactique consiste à ne jamais prendre deux Bugs à la fois. Quand il y en a plus d'un, j'élimine le surnombre avec des armes lourdes : missiles et grenades au début. Le jeu commence à vraiment se dessiner, assez proche du vieux Space Hulk. Il faut avancer lentement, gérer ses munitions, toujours surveiller son radar, criblé de points rouges. Ils symbolisent la présence de Bugs, mais seule une minorité sont agressifs. En réalité, la planète grouille d'ouvriers complètement inoffensifs qui, de loin, ressemblent aux guerriers et portent la même signature radar. J'avance donc lentement, prends garde à ne pas gâcher des munitions sur les ouvriers et collectionne mes premières destructions de Bugs sans dommages. Je prends confiance en moi, quand soudain mes hommes se mettent à hurler : « Tanker ! Tanker ! » La Terre tremble, et en sort, en s'ébrouant, un immense scarabée qui vomit des flammes sur nous. J'envoie mes missiles en maudissant l'interface... trop lentement : je laisse trois hommes sur le carreau. Enfin, j'arrive au premier but : un Plasma Bug. Immense, il crache son plasma bleu fluorescent au firmament, sans même s'apercevoir de la présence de mes hommes. À son échelle, nous sommes des chatons pour lui. Grenades et missiles viennent à manquer... Combien de coups peut-il encaisser ?!... Je le finis à la mitrailleuse. Certaines hommes, à bout de munitions, tirent déjà au pistolet. Enfin, il se disloque. On m'annonce mon extraction du terrain de bataille. J'y fonce le cœur léger (une touche permet d'automatiquement ordonner aux hommes de s'y rendre, ce qui évite de se retaper tout le labyrinthe du relief) et perds deux fantassins dans ma hâte. Enfin, voici mon vaisseau... Première mission accomplie. Je suis conquis.



Ils ont gardé les bruitages géniaux du film : le cri d'agonie des Bugs volants ressemble au chant d'amour de nos oiseaux. Flippant.

Un grand film, un grand roman, un grand jeu

L'immense réussite du jeu aura été de faire le pont entre le film et le roman. On commence, comme dans le film, dans la débâcle, complètement désarmé, face à un ennemi en surnombre. À mesure que l'on avance dans la campagne, nos hommes accèdent rapidement à des grades qui leur permettent enfin de revêtir une armure de combat. Le combat devient plus rationnel, et de nouvelles unités apparaissent : les médecins (qui peuvent soigner très rapidement), les ingénieurs (qui peuvent réparer les armures, mais aussi poser des mines), les MYST (des commandos capables de se camoufler et armés de fusils à lunette), et les fameux « talents spéciaux » doués de pouvoirs psychiques. Les ennemis deviennent bien plus nombreux et variés eux aussi. On découvre toute une écologie des arachnides, particulièrement bien pensée. La cinquième mission relate la capture du Bug « cerveau » dans les sordides couloirs d'un nid arachnide... là où le film s'arrêtait. La campagne du jeu ira bien plus loin et nous amènera à affronter la reine et sa garde royale. Des Bugs psychiques prendront le contrôle de nos unités, d'immenses larves nous dévoreront, et les inoffensifs ouvriers entreront en frénésie, stimulés par des phéromones de combat. Les missions se succèdent et sont totalement envoûtantes. De la capture des premiers spécimens de Bugs volants (je vous souhaite bonne chance... des têtes vont voler)... en passant par la scène du fort cerné par les Bugs, reconstituée avec une perfection jamais égalée dans le film. Et l'on arrive à s'attacher à nos hommes, à surveiller leur avancement, à bichonner le choix de leur équipement et à leur trouver des noms... On devient fou de ce jeu, malgré ses défauts que je pensais rédhibitoires. C'est pour moi une immense et excellente surprise. J'ai trouvé mon jeu de Noël. Juste un petit mot pour préciser qu'on ne peut pas sauvegarder en cours de mission. Beaucoup hurleront au crime. Moi je trouve que le jeu en devient plus prenant et oblige le joueur à sombrer dans la paranoïa, surtout en fin de mission. Je vote donc « Pour », et sans regret.







Vos troupes acquièrent de l'expérience, leurs compétences augmentent et ils montent en grade. Des points de victoire permettent également d'upgrader le matériel.

monsieur **pomme** de terre



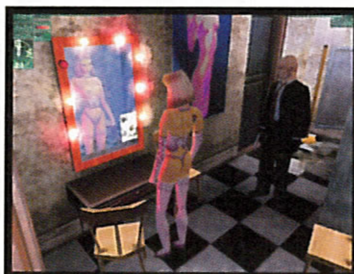
Extraction d'un blessé grave : votre médecin n'a que quelques secondes pour ordonner son évacuation avant qu'il ne trépasse.

En Deux Mots

On commence, et c'est l'adaptation parfaite du film. On avance et ça devient l'extrapolation intelligente du livre : jamais roman porté à l'écran, puis film porté en jeu, n'aura été si bien servi. Le moteur graphique est hors pair, et les animations donnent l'occasion au joueur de réellement revivre, non pas en cinématique, mais vraiment en tant qu'acteur, les plus exaltantes séquences du film. Pour profiter de ce beau gâteau, il faudra tout de même vous coltiner une interface particulièrement ratée. Croyez-moi, l'effort en vaut la chandelle.

+ Moteur graphique et animations
+ Fidèle au film, fidèle au roman : un miracle
- Cette pourriture d'interface !
- Une durée de vie de quelques jours... mais quels jours !

85	90	88
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





Jouable sur **PII 400, 64 Mo Ram**
Éditeur **Eidos**
Développeur **IO Interactive États-Unis**
Texte et voix **VF**
Nbre de joueurs **1**

Hitman

Action / stratégie pour tout public - PC-CD Rom



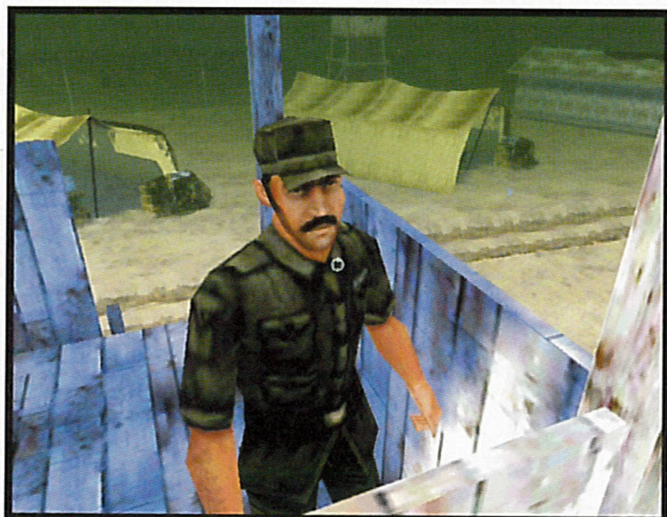
Satisfaction du travail bien fait. En fin de mission, une prime vous est donnée, défalquée d'amendes pour les innocents tués.

System Shock 2, Thief 1 & 2 et plus récemment Deus Ex : les Doom-like évoluent, Dieu merci. Ils empruntent des éléments au jeu de rôle, aux aventures, et proposent enfin de véritables défis autrement plus intéressants que de tout tuer et de trouver la sortie du niveau. Bien qu'il ne s'agisse pas exactement d'un Doom-like (puisqu'il est en vue de derrière), Hitman s'inscrit dans ce mouvement… libérateur.





Le fusil à lunette, un vrai bonheur. On réalise ici qu'en vue subjective (comme dans un Doom-like), le jeu aurait été bien plus réussi.





« Réveille-toi ! Réveille-toi, mon ami ! » Je me réveille donc et secoue la tête pour rassembler mes esprits, mais je n'ai rien à rassembler. Je ne sais ni qui je suis, ni ce que je fais là, menotté à un lit d'hôpital. Je suis enfermé dans une cellule capitonnée. Les menottes se déverrouillent, la porte de la cellule s'ouvre. La voix reprend sur le même ton d'acteur shakespearien cinglé, genre méchant de James Bond : « … Réveille-toi mon ami, une nouvelle journée commence et j'ai beaucoup de choses à t'apprendre ». J'obéis et me lève. Des habits m'attendent ; un costard de croque-mort chic. Je sors de ma cellule et apprends aussitôt à escalader, à combattre au couteau, à égorger un mannequin avec un filin. Je ne sais ni où je suis, ni qui je suis, ni ce que je fais là. Par contre, je sais une chose, c'est que le moteur physique est bien foutu… Une chance, j'aurais pu me réveiller dans un jeu pourri. Quand je frappe le mannequin, il encaisse les coups avec une mollesse élastique parfaitement convaincante. Je jette un objet, il rebondit, glisse puis s'arrête. Je passe maintenant aux armes à feu. Armes de poing tout d'abord : Berreta, Desert Eagle, Hardboiler… de vieilles connaissances. Je m'entraîne sur cible. C'est plutôt bien fait : arrivé dans une salle de tir, des munitions m'attendent sur une console. Je les ramasse, vide mes chargeurs sur les cibles. Quand j'ai fini, j'appuie sur un bouton, et la cible coulisse vers moi. Détail idiot : il n'y a aucun impact sur la cible (mais mes points sont inscrits sur un compteur encastré dans le mur). Ce genre de petite lacune est aussitôt pardonnée, car il est toujours très agréable que le tutorial soit réellement intégré au jeu.

D'abord, apprendre à tuer

Arrive ensuite l'entraînement aux armes lourdes : pistolet mitrailleur UZI, shotgun, fusil d'assaut Kalashnikov, M16, M60 et fusil à lunette. J'entre dans une zone d'exercice sur cibles mouvantes. Là encore, c'est très joli, mais pas vraiment fonctionnel. Les premières véritables lacunes de l'interface apparaissent d'ailleurs. On a le choix entre une vue de derrière (à la 3e personne, genre Tomb Raider) et une caméra extérieure (type caméra de surveillance). Ces vues très esthétiques présentent des limites bien connues aujourd'hui : si ça ressemble drôlement à un film, en revanche, des éléments importants sont occultés du champ de vision par la présence encombrante de notre corps à l'écran. Il aurait été plus malin de tout faire en vue subjective, comme dans un Doom-like, ou au moins de proposer cette vue. Les menus d'interaction avec l'environnement, tous à la souris, ne sont pas très pratiques. Or, dans Hitman, il faut toujours agir très vite, et ce système un peu lourdingue rend nos manœuvres gourdes, lentes. Il aurait été plus pratique, par exemple, d'accéder à de tels menus au clavier plutôt qu'à la souris. Ça devient particulièrement fastidieux quand on veut faire deux actions en même temps (tirer un corps tout en ouvrant une porte). Idem quand il s'agit de récolter une poignée de chargeurs : il faut alors répéter l'opération pour chaque objet. Enfin, quand de nombreux objets sont rassemblés dans une même zone, par exemple après un massacre, il est difficile de sélectionner celui dont on veut se saisir.



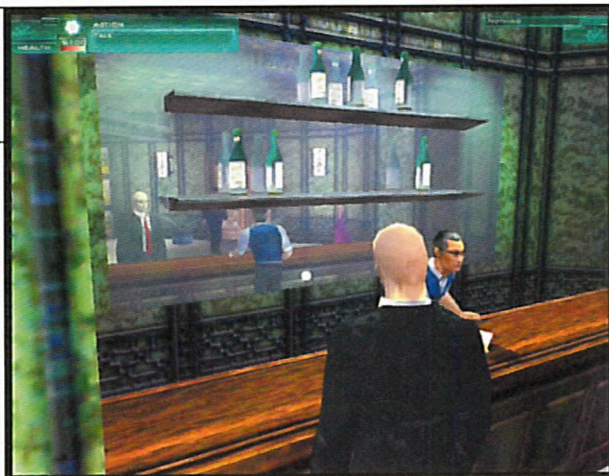
Entrainement au Close Combat sur un mannequin. Juste le temps d'apprécier le moteur physique.





La grande réussite du jeu : le graphisme. On se retrouve dans un film, parfois « Léon », parfois « Platoon ».

Certaines ambiances sont posées avec un talent saisissant.



Ensuite, tuer

Les choses sérieuses commencent. Première mission : assassiner un haut personnage de la mafia chinoise. Ah ? Je suis donc un tueur ? Ok, ça me va. Je me retrouve dans une rue, emprunte une échelle d'incendie et monte en haut d'un immeuble. La carte est immense. Sur le toit, un fusil à lunette m'attend sagement. L'esprit vide, je l'épaule, cherche ma cible qui est en rendez-vous au sommet, dans un jardin public. Clic, je change de lentille, les réticules cliquettent en s'enclenchant. C'est très réaliste, peut-être même ce qu'il y a de plus réussi dans le jeu. Sa tête est au centre de mon viseur. Je tire. Sa tête est emportée. Il s'écroule. Dans mon viseur, je vois ses gardes du corps chercher d'où est parti le coup.

Les missions suivantes se succèdent. Leur but est de discréditer un ponte de la mafia chinoise, déclencher une guerre des gangs, tout cela pour finalement faire sauter ses appuis auprès de la police locale et rendre enfin possible son assassinat. Au début, la liberté d'action que laissent les scénarios est dérisoire. On a presque l'impression de se retrouver dans Dragon's Lair, ce vieux jeu en dessin animé de Don Bluth dans lequel il fallait apprendre par cœur des séquences du genre « haut, bas, haut, bouton gauche, droite » pour avancer. Les briefings sont dérisoires, et le gros du jeu consiste à retrouver la séquence d'action que l'on attend de nous : faire le guet dans une ruelle, jusqu'à ce que le chauffeur vienne uriner. Attendre que deux passants soient hors de vue. L'étrangler, revêtir son costume. Se rendre à la voiture de la cible, y mettre une bombe sur le siège avant. Courir à un autre point où quatre gardes attendent. Quand la voiture y arrive, faire sauter ici la bombe. Ses passagers sont volatilisés ainsi que les quatre gardes. Mission accomplie. Avec un briefing bien fait, cela aurait pris deux ou trois essais pour réussir son coup. Là, il faut une bonne vingtaine de tentatives pour comprendre... Comprendre que l'on n'a pas d'autre choix, comprendre que tout est minuté dans un plan parfait, dont on aurait apprécié qu'il nous soit dévoilé avant la mission.



Il est possible de juste passer la tête par une embrasure pour jeter un œil... C'est très joli, réaliste et parfois pratique.

C'est magnifique, mais les briefings sont dérisoires et le gros du jeu consiste à retrouver la séquence d'action que l'on attend de nous.

Quoi de plus exaltant qu'un rendez-vous dans les toilettes d'un restaurant chinois ? Attendez de vous retrouver seul à seul avec un serveur en train d'uriner. Passez doucement derrière lui, étranglez-le, déshabillez-le, revêtez son costume, tirez son corps nu dans une cabine et... tirez-vous en vitesse. Votre couverture tiendra tant que le corps ne sera pas découvert.







Tuer, recommencer, et mieux tuer

Mais à mesure que l'on avance, les scénarios laissent un peu plus de liberté et il y a de plus en plus de choses à faire. En revanche, la logique fait cruellement défaut : on assassine une personne, et sur elle, on trouve une enveloppe. Cette enveloppe, on ne peut pas la prendre tant que l'on n'a pas fait, dans l'ordre, les actions que l'on attendait de nous. Les scripts sont très linéaires et les briefings toujours aussi sommaires : on ne comprend ce que l'on attendait de nous qu'à force de recommencer et encore recommencer. Cela rallonge certainement la durée de vie du jeu, mais est-ce amusant ? Pas tant que ça.
Ces incohérences sont d'autant plus douloureuses que le jeu se veut réaliste. Et pourtant, les accrocs sévères au réalisme sont nombreux : impossible de sauter, de ramper (juste s'accroupir), d'escalader ; même une simple chaise est parfois un obstacle infranchissable. Il est impossible de porter deux fusils à la fois, mais on peut très bien avoir quarante Uzi dans ses poches. À bout portant, le héros peut encaisser plusieurs rafales de fusil d'assaut sans mourir, ni même reculer.

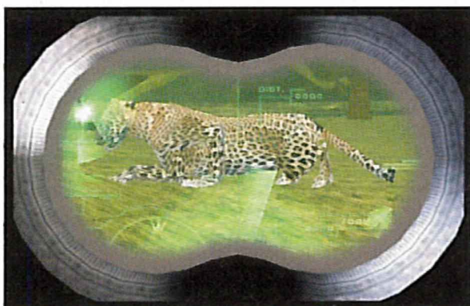
Tuer, tuer, qu'il est esthétique de tuer !

Mais la grande réussite est indéniablement graphique. Les villes sont immenses. Les rues sont vivantes, peuplées de voitures et de passants. On entre dans une boutique ou un restaurant, les personnages vous suivent du regard. Les échelles, les perspectives sont respectées. Là ou ça devient vraiment impressionnant techniquement, c'est dans la jungle... On a rarement vu une jungle aussi réaliste ; ça va jusqu'aux lianes qui ondulent quand on les frôle. Cela participe à rendre l'ambiance très immersive. On se retrouve dans un film, parfois « Léon », parfois « Platoon ». Par moment, on est vraiment dedans... jusqu'à ce qu'une incohérence dans le scénario ou une lacune de l'interface nous tire de ce beau rêve.

monsieur **pomme** de terre

Attention, bêta très buggée !

La version de test arrivée à Joystick était terriblement buggée. Testable, certes, mais anormalement buggée. Un personnage qui se bloque dans un mur, des missions impossibles à passer, des speechs manquants, etc. Le développeur promet bien évidemment de tout corriger avant la sortie, mais sera-t-il en mesure de tenir sa parole ? Quoi qu'il en soit, un patch est de toute façon prévu peu de temps après la sortie du jeu. Il permettra de sauvegarder à tout moment.



En Deux Mots

Un très bon jeu, qui nous met dans la peau d'un tueur à gages. Desservi par une interface assez peu pratique, des incohérences, des accrocs au réalisme et des briefings dérisoires, Hitman arrive tout de même à nous immerger dans de l'action pure, grâce à un joli travail des graphistes et des animateurs.

- + Principe de jeu très original
- + Animations et graphisme
- − Faiblesses de l'interface
- − Scénarios linéaires

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	90	84



Ah, dommage, dommage... Quand on trimballe un cadavre sanguinolent, il ne laisse pas de traînée de sang... on ne peut pas tout avoir. Mais bientôt, bientôt. La technologie va tellement vite. Ah, quel monde merveilleux !

Links 2001

JEU DE GOLF POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

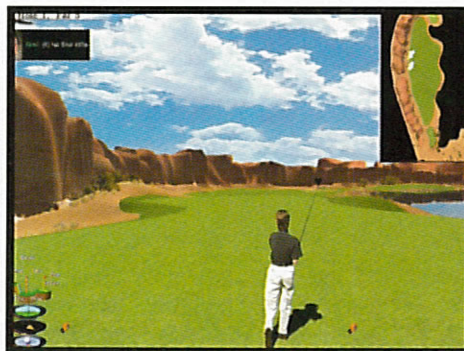
C'est un peu comme la migration des hirondelles ou le changement de présentateur dans « Nulle Part Ailleurs ». Chaque année, à la même période, Microsoft nous pond une nouvelle version de son simulateur de golf vedette.




MULTIJOUEUR	
Modem direct	oui
ZZone.com	4
TCP/IP	4

Jouable sur **PII 300, 64 Mo Ram**
Éditeur **Microsoft**
Développeur **Microsoft États-Unis**
Texte et voix **VO**

Depuis que le titre est en préparation, les Billou's Boys n'ont cessé de nous vanter ce nouveau Links comme étant celui qui apporterait le plus de nouveautés à la série. Vu le peu d'innovations que comportaient les versions précédentes, ils n'ont pas pris de gros risques en nous annonçant ça. Mais faut avouer qu'ils ne nous ont pas menti. L'une des grosses nouveautés concerne le changement du moteur graphique, qui gère désormais l'accélération 3D. Attention, ça ne veut pas dire qu'on peut se balader librement sur le fairway, non : le jeu reste en 2D, exactement comme avant. L'avantage de cette accélération est que le rendering des terrains est plus rapide et que les graphismes sont un peu plus travaillés. Je vous avoue que ça ne saute pas aux yeux. Mais bon, ça reste du Links. Les décors sont donc magnifiques et les chargements entre chaque coup ne dépassent pas les cinq secondes sur un modeste PII 400.
Autre amélioration visuelle, celle-ci plus évidente : les digitalisations vidéo des golfeurs sont plus nombreuses et plus détaillées. Au niveau des parcours, on nous en livre une nouvelle fournée de six. Comme d'hab', c'est de la grande qualité. Dans le tas, on notera un parcours très original, celui de Mesa Roja, qui se déroule au fond d'un canyon des Montagnes rocheuses. Les autres ont pour cadre Hawaï, le Canada, la Californie, les plaines de la Virginie du Nord ou encore l'Écosse, avec le célèbre parcours de Saint Andrews.


Le tant attendu éditeur de parcours : l'Arnold Palmer Course Designer.

Trou Studio

Le fan de golf sur moniteur se pose toujours la même question : « Dois-je claquer plus de 300 balles pour cette nouvelle version de Links ? ». D'habitude, la réponse est assez ambiguë, mais avec cette édition 2001, le choix est plus simple. Le jeu est en effet livré pour la première fois avec un éditeur de courses. Et pas un truc limité destiné aux débiles mentaux, non, puisqu'on hérite du logiciel qu'ont utilisé les développeurs pour créer les parcours inclus dans le jeu, avec une bibliothèque de plusieurs milliers d'objets à placer sur le terrain. Évidemment, c'est balèze à prendre en main, beaucoup plus qu'un éditeur de cartes pour un Quake-like par exemple ; mais en contrepartie, cet outil permet d'atteindre un résultat professionnel. Les vétérans de la série vont donc pouvoir créer les parcours de leurs rêves et se les échanger via Internet. Cela devrait garantir à Links 2001 une très bonne durée de vie.

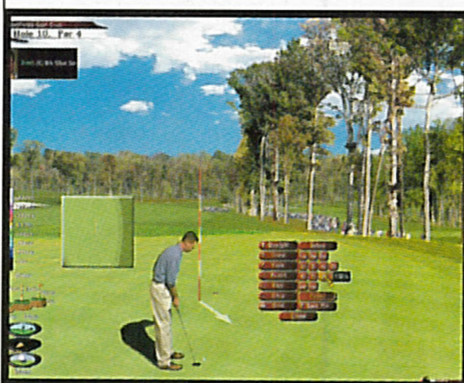
Ackboo

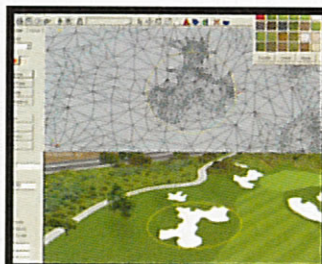


Links 2001 n'est pas compatible avec les parcours des éditions précédentes.


Rien ne bouge au niveau de la gestion du swing. On a toujours le choix entre la méthode du 2-3 clics et celle, nettement plus dure à maîtriser, du Powerstroke.

Quelques modestes améliorations pour l'interface : on peut désormais changer de club en deux clics, et une flèche indique la direction de la pente sur le green.



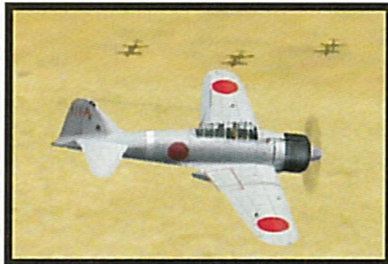


En Deux Mots

Sans surprise, Links reste la référence absolue en matière de jeu de golf. Quelques améliorations, de beaux parcours, et la présence d'un éditeur de terrains surpuissant devraient convaincre les fans de s'offrir cette nouvelle édition.

- [+] Plus de golfeurs, avec des digitalisations vidéo de meilleure qualité
- [+] Prise en compte de l'accélération 3D
- [+] Six parcours très variés et des décors parfois somptueux
- [+] L'excellent éditeur de parcours
- [–] Rien de révolutionnaire. Ça ressemble toujours au Links qu'on connaît depuis des années...

85	89	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





98 · direct 3D

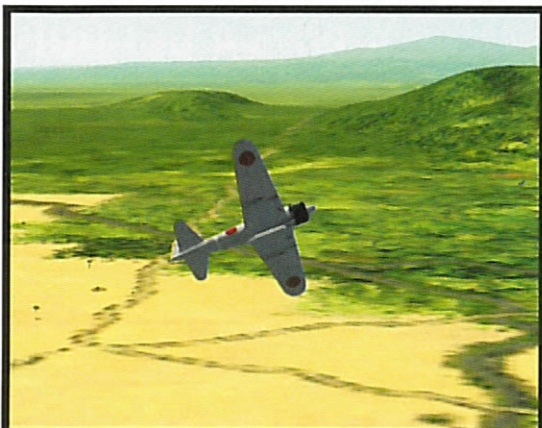
MULTIJOUEUR			
Réseau Local	8	Internet Serveur	8
Modem Direct	non	Internet IP	8

Jouable sur **PIII 500 64 Mo Ram** Éditeur **Microsoft**
Développeur **Microsoft États-Unis**
Textes et Voix **VF**

Combat Flight Simulator 2

SIMULATION DE VOL MILITAIRE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Enfin un grand retour dans le Pacifique de la simulation de vol, après des jeux illustres comme les vieux titres de chez Microprose ou des trucs plus récents tels que Aces of the Pacific de chez Sierra. CFS2 bénéficie d'un moteur bien meilleur que son prédécesseur. Il fallait au moins cela.



L'environnement qu'offre le Pacifique est bien plus poilant que les cieux pluvieux de la Normandie.





Parmi les principaux reproches faits par les joueurs au premier jeu de combat aérien de Microsoft, citons le fait que l'action de ce dernier ne se déroule pas au-dessus de l'Europe.
Pour le coup, je dois dire que j'était plutôt d'accord avec cette bande de Yankees râleurs, et que j'avais envie de clamer qu'en effet, les bonnes vieilles guerres franco-allemandes, y en a un peu marre, et qu'il faut passer vite à autre chose avant que l'on dise que l'on rabâche toujours les mêmes vieilles histoires. Donc direction le soleil, les cocotiers, les jolis foulards, les îles paradisiaques où des filles idiotes un peu dodues qui vous accrochent des colliers de fleurs autour du cou sans même savoir que 0.17 % des gens sont allergiques aux fleurs de tiaré. Bienvenue dans le Pacifique !
La bataille de la Mer de Corail, Midway, Guadalcanal, autant de noms familiers tant pour l'amateur de batailles navales que pour le fana du feuilleton « Les Têtes Brûlées ». Cette guerre au soleil a marqué de nombreux hauts faits aériens, et a consacré l'Aéronavale et le corps des Marines comme deux forces aériennes à part entière. Pour illustrer tout ceci, Combat Flight Simulator II va nous permettre de prendre part à des grands conflits où avions, véhicules et navires vont s'affronter sans merci.

On reprend tout de zéro ou presque

À l'instar de tous les jeux Microsoft de ce genre, CFS2 est une fois de plus un produit très ouvert. Les amateurs illuminés qui construisent des véhicules virtuels à ne plus savoir qu'en faire vont à nouveau se régaler, d'autant que ce coup-ci, la marine est à l'honneur et que le moteur du jeu offre aux modèles présents une complexité rarement vue dans un Flight Sim.

Commençons par nous extasier sur la modélisation des avions : on aura rarement vu aussi beau dans quelque jeu que ce soit. Les appareils de CFS possèdent une foule de détails assez rares, à commencer par une belle peinture réaliste et bien patinée (on n'a plus l'impression d'engager un combat juste après la sortie de l'usine Grumman, en fait). Les phénomènes d'hélice, les parties mobiles, les trains qui sortent en bonne conformité sont autant de points qui raviront l'amateur un peu fou, ou celui qui n'a pas de vie amoureuse en dehors des hangars d'aérodromes. Reste le problème des panels. Contre toute attente, on retrouve le principe d'un double tableau de bord : le fixe, au graphisme bien léché et archi-connu ; l'autre, virtuel, aux instruments fonctionnels qui fait, disons-le, un peu double emploi. À dire vrai, il aurait été bien que les développeurs se débarrassent enfin du premier pour rejoindre techniquement des jeux tels que Fighter Squadron ou WWII Fighter, qui possédaient non seulement ce tableau de bord dynamique mais aussi des instruments lisibles. Pour essayer de sortir de leurs interfaces sordides, nos beaux marins de chez Microsoft on essayé le parti pris du comics des années 40. Afin d'éviter des cinématiques et des films lourdingues en simili noir et



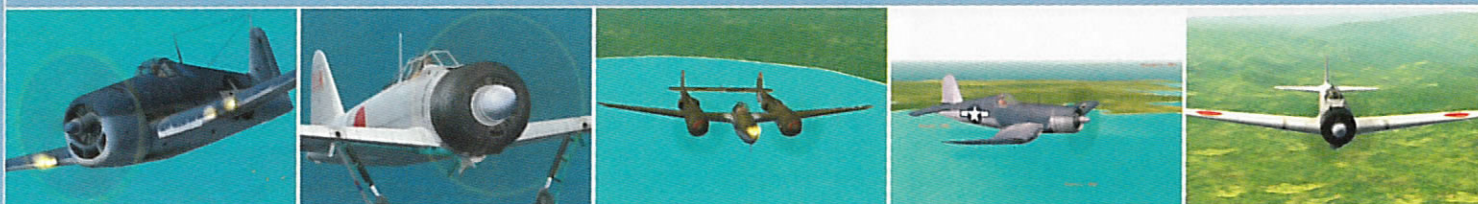


Pour l'appontage, on bénéficie d'une aide iconographique (en haut à gauche).

Un graphisme si fin, que j'ai même cru reconnaître l'acteur Robert Conrad en short sur une plage.

Le choix des armes

Le choix des avions reste assez bizarre. En effet, on ne trouve en tout et pour tout que sept appareils pilotables. Côté japonais : le A63m2 Zero, le A6M5 Zero et le N1K2-J (le George), ce qui est un peu léger face à de gros chasseurs yankees. On aurait en effet souhaité piloter des machins comme l'Oscar, dont la présence aurait été plus appropriée pour le combat. Côté américain, on tire aussi la tronche : le P-38 Lightning pour les poids lourds, l'indispensable Corsair, le Wildcat et le Hellcat pour les appareils embarqués. Pareillement, on est en droit de se demander ce que sont donc devenus les P-47. Cette carence est d'autant plus absurde, que des tas de modèles gratuits superbes ont été créés pour le premier volet du jeu par des amateurs éclairés. L'équipe de développement aurait bien pu les acquérir, pour peu qu'elle ait manqué de temps pour garnir les écuries. Bon, on ne va pas vous mentir, ce harem d'avions est largement suffisant pour s'amuser dans un camp ou dans un autre. Pourtant, le jeu de base aurait certainement gagné en gameplay si le joueur avait eu à maîtriser une pelletée de nombreux appareils tous dissemblables. Dernière remarque : on aurait souhaité pouvoir piloter un bombardier. À la place, il faudra se contenter d'appareils spécialisés dans les missions air-air ; les missions air-sol pures sont absentes de la listes des scénarios.

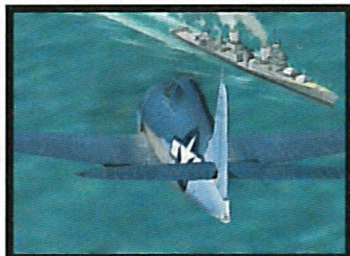


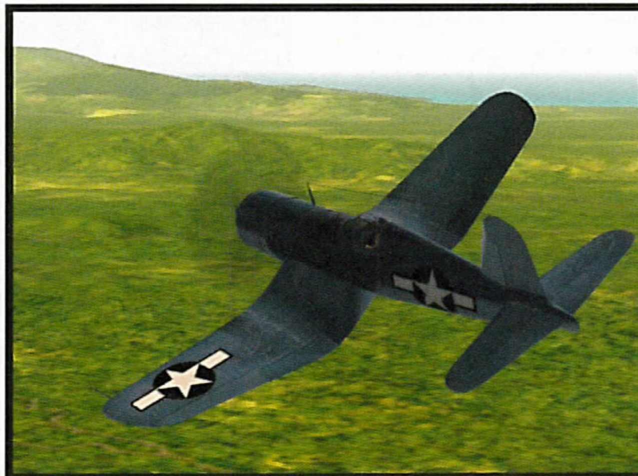


Heureusement que les tableaux de bord virtuels sont très réussis !



blanc, les cut-scenes sont réalisées avec des illustrations au style très BD qui ne laissera personne indifférent (moi y compris, d'ailleurs je les déteste). Toutefois, saluons l'effort graphique, qui a certainement dû s'apparenter à une petite révolution bolchevique au sein des équipes de développement. Comme on pouvait s'y attendre, Combat Flight Simulator II a hérité du superbe moteur mis au point pour FS2000. Inutile de s'étendre longtemps sur celui-ci et de vanter ses (très nombreux) mérites, mais sachez toutefois qu'il permet d'afficher des décors bien plus réalistes et fins que ceux de son prédécesseur. Mais ce qui nous intéresse bien plus encore ici, c'est le talent qu'il possède pour afficher et représenter des effets atmosphériques comme on en a rarement vu. Les terrains survolés sont superbes, et puisque c'est la mode, eux aussi ont été conçus à l'aide d'une base de données géographique assez précise. Cela se voit jusque dans le dessin de leurs côtes. Les aérodromes plutôt moches et policés que l'on pouvait trouver dans le premier jeu ont été remplacés par des bases improvisées aux pistes sablonneuses bien plus réalistes pour le coin. Chemin faisant, on remarque une multitude de détails sympatoches, comme des navires avec accastillage au grand complet, qui se meuvent sur les flots, tirant allégrement aux obus antiaériens sur tout ce qui approche.

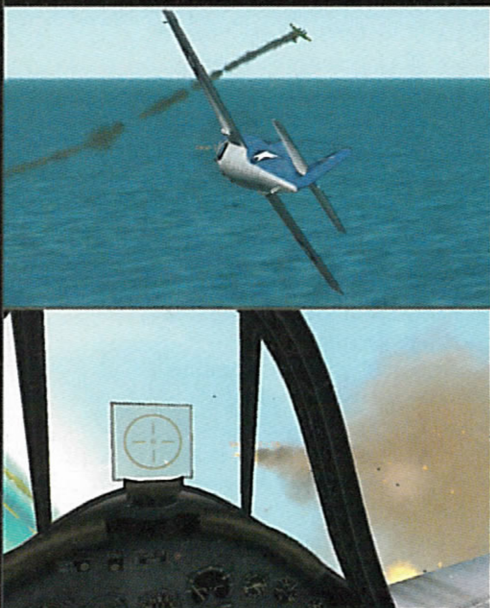

Les navires sont représentés d'une façon admirable.


Les paysages des îles sont tous très réussis.

Côté simulation, c'est la fête

Côté simulation, c'est la fête

Le modèle de vol des avions s'est encore amélioré, moteur de FS2000 oblige. Ici, on retrouve presque la qualité de représentation aérodynamique du Fighter Squadron d'Activision. On remarque, au passage, une simulation de l'inertie très présente qui empêchera quelques invraisemblances du type looping inversé à bord d'un P-38 Lightning. Les puristes apprécieront, les autres s'en foutront comme de l'an 3000. Côté modélisation des dégâts, on note aussi de nombreuses améliorations ; la localisation de ces derniers est bien mieux foutue et marquera la différence entre les avions construits en papier de riz et ceux bâtis en bonne tôle texane. D'ailleurs, les styles de combats japonais et américains seront fort bien reproduits par le joueur, qui se lassera de décrocher dans un avion de l'US Navy, en essayant de suivre les Zéros en virages serrés. A contrario, les avions américains résisteront à une flopée de blessures, alors que leurs canons et mitrailleuses déchireront allégrement la plupart des appareils nippons. Contrairement au premier jeu, le pilotage d'avions délicats ne pardonne plus rien. Le Hellcat, par exemple, a un effet de torque marqué qui a tué nombre de pilotes de la vie réelle, surpris par sa tendance à porter à gauche après le décollage. Ici, c'est la même chose, et souvent, on se plantera dans la mer juste après la sortie du porte-avions. Les décrochages eux aussi arrivent beaucoup plus souvent que d'ordinaire et se terminent souvent en vrille incontrôlée.

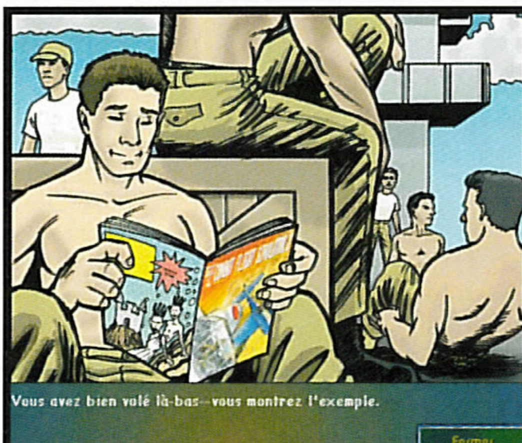






Un peu de mécanique

S'il faut absolument jouer au soldat pendant la Seconde Guerre mondiale, autant le faire sur des plages magnifiques, dans des îles du Pacifique, des endroits de rêve où l'on peut se balader tel un jeune homme insouciant, risquant dans le pire des cas de se faire ouvrir le ventre à coups de baïonnette nippone du côté de Guam. Trêve de plaisanterie, même si l'on ne peut que se réjouir du choix géographique du nouveau jeu de Crosoft, on ne peut s'empêcher de jouer à la langue de pute en soulignant que le Pacifique, ce n'est après tout qu'une zone remplie de 80 % d'eau, ce qui n'a pas dû déplaire à nos amis les développeurs. Faut dire que les premières moutures de Combat Flight Sim 1 mettaient nos bécanes à rude épreuve et que cette particularité géographique n'est pas de trop pour éponger les quelques dizaines de frames par seconde que l'on aurait pu perdre.
La fluidité, parlons-en. C'est d'ailleurs le premier point à signaler lorsque l'on parle des jeux de cet éditeur. Rassurez-vous, ici, tout se passe plutôt très bien. Ma bécane de test à base de Celeron II 850 carte 3D ATI Fury qui commence à se faire bien vieille (sauf du côté de l'Ouganda, où je compte la revendre quelques francs CFA) a absorbé le jeu sans trop de problèmes, y compris dans des missions chargées de quelque quinze avions faisant des circonvolutions dans les cieux. L'une des priorités des développeurs était en effet de rectifier le tir quant à la fluidité de la série.
Du côté touches de commandes et contrôles, on retrouve à peu de choses près la liste de CFS1, à la simple différence qu'au moment d'installer le jeu, il est possible de demander le mapping de touches de Flight Simulator, ce qui permettra aux amateurs de ce dernier (dont je fait partie) d'arrêter de pester à cause des inversions.

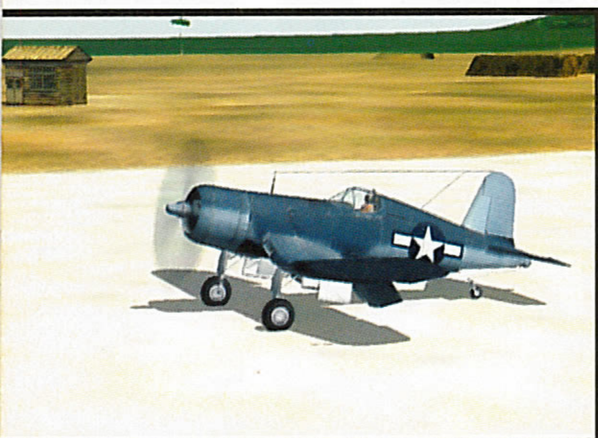


Un style original mais assez discutable pour les puristes.



Debriefing. Alors, en conclusion ? On aime ou on n'aime pas ? Pour ma part, je suis fan, bien plus que du premier volet. Le thème, l'environnement dans lequel on se ballade, sans même parler des formidables appareils que l'on pilote, sont tous enchanteurs. Seules quelques réserves sont à émettre. Tout d'abord, on a affaire ici à un simulateur de vol pur et dur ; on aurait souhaité plus de fantaisies et de rebondissements dans des campagnes pas assez dynamiques. Pour mieux vous expliquer, laissez-moi ressortir de mes cartons l'exemple de Ace of the Pacific, un vieux jeu fantastique datant de l'époque où Dynamix faisait de vrais produits. Ce dernier, datant de l'ère du VGA, pouvait nous mettre aux commandes d'une trentaine d'appareils, et offrait au pilote des possibilités de changement de carrière intéressantes, ainsi que de nombreuses options de gestion. Oui, bien entendu, pas question ici de transformer Flight Sim en Trader Tycoon 2000, mais on aurait souhaité de nouvelles évolutions dans ce domaine, en nous mettant par exemple aux commandes d'une base aérienne de type « Les Têtes Brûlées », où il aurait fallu gérer matériel, ressources humaines et caisses de gnole. Au lieu de ça, on se contentera de composer nos équipes en utilisant les hommes qui ont survécu au cours des missions précédentes. C'est classique, trop classique décidément.

Bob Arctor



On se croirait sur TF1, à 14 h un dimanche de 1982.



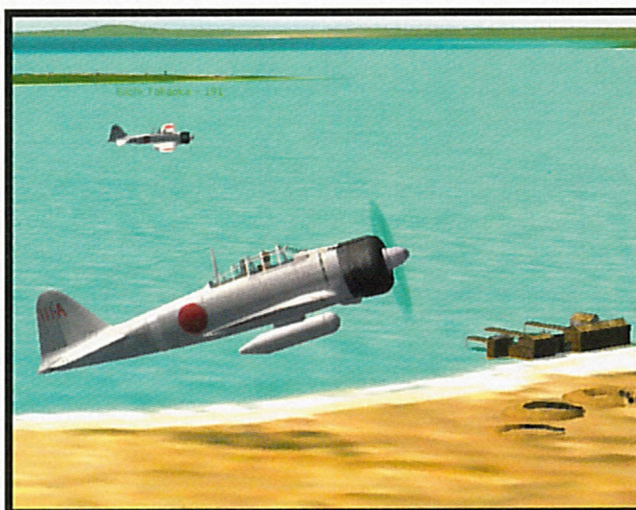


CFS2 est un jeu qui va du très beau au superbe.

Missions et campagnes

Combat Flight Simulator offre un panel très large de missions diverses, de scénarios d'entraînement et de vols libres, permettant de se familiariser avec les îles survolées. Le jeu propose aussi deux campagnes de chaque côté des deux camps. Malheureusement, les développeurs ne se sont pas bougé le cul pour offrir des campagnes dynamiques, ne serait-ce qu'à un niveau local. C'est d'ailleurs ma plus grosse déception à propos de ce jeu. Du coup, on se retrouve dans une sorte de suite de scénarios munis d'embranchements et dont le cheminement sera établi par nos victoires. Toutefois, on ne peut que saluer la rigueur historique avec laquelle les auteurs du jeu ont l'air d'avoir conçu les missions. De la bonne conformité des appareils présents jusqu'aux noms des groupes ou au timing très précis, les scénarios s'enchaînent, pour le plus grand bonheur des apprentis historiens (cette précision étant valable dans les deux camps)





Le combat en formation a une importance primordiale.

Une simulation de vol précise et très fine, bien plus que CFS1.

En Deux Mots

Un produit bien meilleur que son précédent volet. Il faut dire que le moteur de Flight Simulator 2000 qui y a été greffé y est pour beaucoup. La campagne est très réussie mais n'est malheureusement pas dynamique. Les appareils pilotés, quoique peu nombreux, sont intéressants, et le jeu plaira aux fans de papy Boington and Co. Que demander de plus ?

- **+** Les modélisations des avions et véhicules, toutes superbes
- **+** Le moteur de simulation, plus précis que jamais
- **–** Un choix d'avions pilotables plutôt léger
- **–** Une simulation de vol pure et dure pas vraiment originale

85	88	84
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





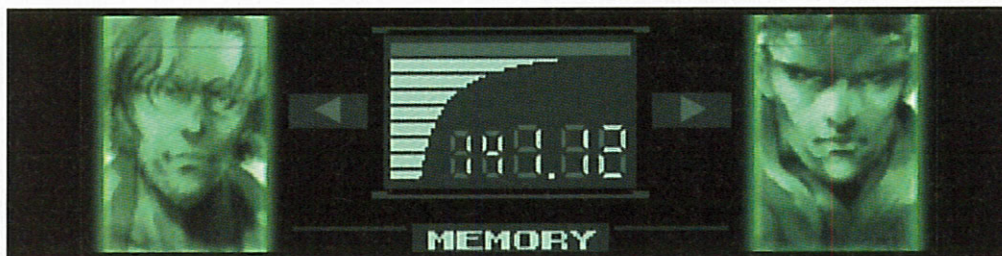
Un panel malheureusement fixe et somme toute assez moche.

Au bord du XXIe siècle, des terroristes très vils s'emparent d'une base secrète en Alaska, pleine de bons soldats américains, et de bonnes ogives nucléaires américaines aussi... Mais que fait la police ?



Qu'est-ce que le Metal Gear ?... Eh bien, vous en avez un juste devant vous.



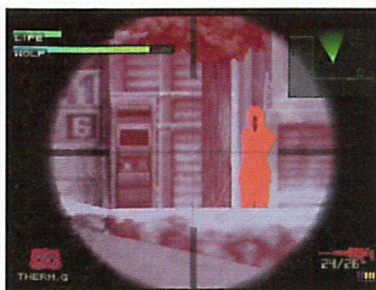


De nombreuses fois, le jeu progressera grâce aux dialogues entretenus par les protagonistes via le communicateur.

Metal Gear Solid

ACTION POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM

Lesdits terroristes ne voyant pas leur demande satisfaite sous 24 heures ne se priveront pas de balancer de-ci, de-là, quelques-unes des ogives stockées dans cette base. Le problème, c'est qu'ils ont des otages, et qu'il est pour le moment hors de question d'utiliser toute arme de destruction massive en guise de solution à cette crise. Heureusement, vous êtes là. Snake, Solid Snake, machine de combat et d'infiltration ultime qui, simplement armé de son courage, s'infiltrera dans cette conne de base, et réduira à néant les espoirs des terroristes.



On peut coupler les objets de l'inventaire, comme la lunette infrarouge et le fusil sniper.

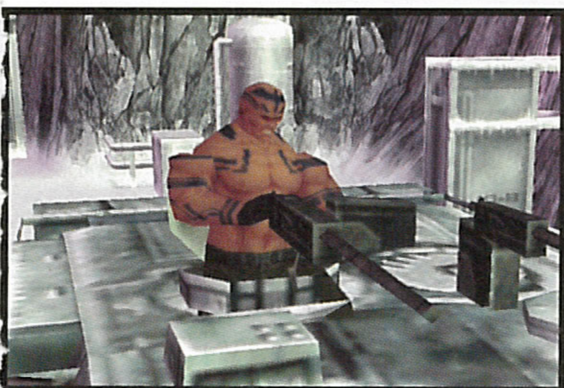
Du Serpent Plisken, au Serpent Solide

Ça rappelle franchement « New York 1997 »... Enfin, sur le principe (bah tiens, le héros de ce film s'appelait Snake lui aussi). L'objectif est de s'infiltrer dans une base exclusivement peuplée de mecs pas cools du tout, et les ordres sont donnés par des gens qui font, de la rétention d'informations, un leitmotiv. Pour meilleure preuve des relations cordiales entre l'exécutant et les donneurs d'ordres, il suffit de s'apercevoir qu'on est envoyé au feu sans le moindre armement personnel. On a donc une idée précise de ce qui nous attend : abandonné de tous, dans un lieu isolé et fondamentalement hostile, il faudra éviter les sentinelles, gardes et autres caméras de sécurité. Heureusement, on se retrouve avec quelques gadgets fort utiles pour espérer déjouer les nombreux pièges installés dans les environs. Le principal d'entre eux est le radar, mis à la disposition de l'infiltrateur, et qui, non content de nous donner un relevé topographique des lieux, nous informe aussi très utilement sur la localisation des gardes, des caméras de surveillance et de leur champ de vision. Inutile de préciser que si on a le malheur de se faire repérer, l'alarme se mettra à sonner comme une furie, rameutant tout le monde vers notre position. Les ennemis ont aussi l'ouïe fine : il arrive que leurs soupçons soient éveillés par quelques pas sur une malheureuse flaque d'eau, générant ainsi des « plics-plocs » intempestifs. L'Intelligence Artificielle arrivera à point nommé ; l'art de la discrétion est donc la compétence la plus utile dans ce jeu.





JOUABLE SUR PII 300
ÉDITEUR KONAMI
DÉVELOPPEUR KONAMI JAPON
TEXTE ET VOIX VF SUPER-POURRIE
NBRE DE JOUEURS 1

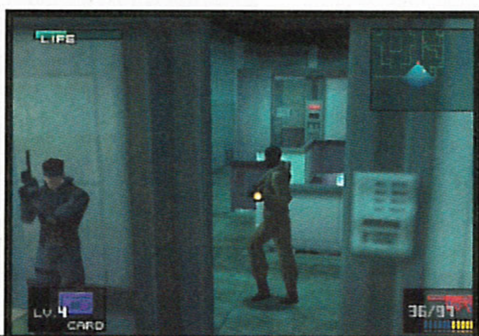


Du Serpent Solide, au Serpent Liquide

Puisqu'il faut bien parler des gens rencontrés dans cette foutue base, autant dire tout de suite que même en restant discret, il faudra en découdre. Dans un premier temps, ce sera avec les gardes. Comme vu précédemment, ils ne sont pas bêtes, et provoquer une alarme aura une forte tendance à inviter du monde tout de blanc vêtu et de FAMAS armé. Pour ceux qui n'ont pas vraiment une idée des dégâts que peuvent engendrer ces petits bijoux de la technologie guerrière, il suffit simplement de se dire que ça fait très mal. Donc, quitte à avoir affaire à ces seconds couteaux, autant se glisser dans leur dos, et soit les plomber avec une arme équipée de silencieux (ce qui est trouvable assez rapidement dans le jeu), soit essayer de les stranguler jusqu'au pétage fatal de vertèbres cervicales (fort possible également).
Bon, les seconds couteaux, c'est rigolo, mais pour les premiers couteaux, c'est bien plus beau. Le chef de l'organisation se nomme Liquid Snake : il est entouré d'une multitude de salopards, tous plus spécialisés les uns que les autres dans leurs méthodes de refroidissement d'autrui. On trouve, dans le désordre, des gens aussi intéressants que Ocelot, expert dans le dégainage de six coups, Sniper Wolf, espèce de salope qui aime bien tirer de loin et Psycho Mantis, roi de la pénétration mentale. Évidemment, d'autres suivront, mais il n'y a pas de raison que je donne une liste complète. Chacun d'entre eux représente à lui seul un boss, et puisqu'ils sont du genre solides, il n'est pas rare de les rencontrer plusieurs fois dans le jeu. Comme dans beaucoup de jeux consoles nippons, tous ces personnages ont une psychologie complexe qui a toujours un rapport soit avec le héros du jeu, soit avec une enfance malheureuse, soit les deux en même temps. On a donc droit à une certaine réflexion de background, ainsi qu'à un profond travail en matière de gens charismatiques, de sales caractères et de raisons d'être.

Le background des protagonistes étant très soigné, on a droit à des personnages hauts en couleur.







Les poches pleines de mauvaises intentions

Histoire d'espérer s'en sortir un peu mieux dans le pire des mondes possible, on a le loisir de se servir d'un impressionnant attirail d'observation, puis de destruction. On commence par un misérable flingue, pour passer au FAMAS syndical, et arriver à des gadgets aussi rigolos que novateurs comme le Stingrey, lance-missiles portatif, ou encore le Nikita, qui exploite savamment le projectile filoguidé qui tourne dans les coins, s'arrête aux feux rouges et fait semblant de rien. Et puis, que serions-nous sans les grenades ? Selon les circonstances, ces petites baballes explosives révéleront leur véritable fonction. On peut par exemple démolir les cloisons (pas toutes, hein !), assommer des gardes innocents, exploser d'autres gardes plus coupables, ou encore brouiller tout un système de surveillance sournois. En vrac, on trouve aussi les lunettes de visée nocturne, les lunettes infrarouges, les jumelles classiques, et même un paquet de clopes (très utile pour détecter des faisceaux laser). La bonne nouvelle, c'est que certains de ces équipements sont combinables entre eux. On se retrouvera par exemple à coupler sa lunette de visée nocturne, ou encore sa lunette infrarouge, avec son fusil de sniper. Ceci pour préciser que de l'usage même des gadgets dépend de la progression dans l'aventure.



Le déroulement du jeu revêt un aspect très « cinémato-graphique » en ce qui concerne le dénouement des situations difficiles.



Metal Gear Solid souffre de sa vieillesse. Son adaptation graphique sur PC a franchement du mal à passer.

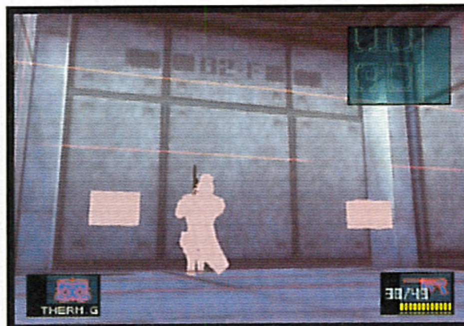




Grande nouveauté dans le jeu en général : on subira une scène de torture.

Coup de froid

Autant le dire tout de suite : on comprend pourquoi Metal Gear Solid est un bon jeu console. À ce stade, il devient même une référence en matière d'I.A. et de scénario. Les réactions des ennemis sont on ne peut plus valables, et le background est vraiment très bien travaillé. Cependant, cela reste un jeu terriblement axé console. Il faut le prendre comme ça, hop ! brut de décoffrage. Paddle obligatoire, donc. Ce n'est rien d'autre qu'un jeu développé pour PlayStation et adapté sur nos puissants PIII 12 000.
Première déception : contrairement à un jeu console comme Soul Reaver, l'adaptation graphique ne suit pas. Les décors voient juste leurs textures lissées au dernier degré, et ça donne des aspects douteux aux personnages. Ce qui est dommage, c'est que les personnages sont très importants dans ce genre de jeu, et pourtant, ces derniers semblent être sortis de la nuit des temps en matière de matérialisation. Pour meilleur exemple, ceux-ci n'articulent pas lorsqu'ils parlent ; ils se contentent de secouer la tête. On n'a jamais vu rien de tel depuis Tomb Raider III. Ceci dit, en y réfléchissant bien, Metal Gear Solid date à peu près de la même époque. Dans le domaine des lourdeurs propres à la console, les mecs refroidis ne laissent pas leur arme derrière eux. Certes, c'est un choix, mais devant la richesse du background, ça fait un peu minable. De plus, les ennemis comme les items sont aussi générés. S'ils ont disparu, ils reviendront lors d'une prochaine visite dans le même niveau. Même en se disant que ça fait partie du même choix console, on n'arrive pas à s'y faire.
Autre chose de lourd : les dialogues ; ils sont chiants, mais chiants de chez chiants. Non pas qu'ils ne soient pas importants, bien au contraire. Ils apportent leur eau dans le moulin des conspirations. Mais ils ont une furieuse tendance à être aussi branlators qu'un bon discours de BHL, et aussi passionnants qu'une interview de Daniella Lumbroso (la féminité se porte bien, merci !…(sic !)). Le problème, c'est que même le silence des personnages est sous-titré, et c'est sans compter les moments d'explications familiales, des clichés qu'on se farcit à répétition (« Mais… tu es mon frère !!???? » (véridique)). C'est vrai, c'était bien, mais il y a longtemps.
Enfin, le pire, c'est que c'est court… Très !




L'art de la discrétion selon Metal Gear Solid : déguise-toi en carton pour passer inaperçu !

Missions V.R.

Bon… c'est vrai, c'est un jeu un peu vieux, mais c'est aussi vrai qu'on se retrouve avec un deuxième jeu en rab', presque gratuitement. Il s'agit de Metal Gear Solid : Missions V.R. C'est de la simulation de missions en « Virtual Reality », et on se tape donc des objectifs simples à atteindre, dans des milieux très sobrement réalisés à partir de blocs monochromes, et si possible carrés. C'est de la tactique pure et simple, et ça réjouira tous les joueurs de wargames et autres jeux d'échecs qui sommeillent en nous. On s'y amuse un bon moment, dans une foule de configurations de missions, mais il ne faut pas s'attendre à des animations de personnages aussi poussées que dans le jeu principal. Ici, on ne tire que dans des couloirs noirs, sur de simples gardes dans le meilleur des cas, ou sur des polygones dans le pire. C'est un peu comme le tir aux pigeons dans les foires ; ça amuse un moment, et puis, on peut se barrer quand on veut, sauf que là, il n'y a pas de peluche comme lot.

Pete Boule

Pour les Missions V.R., il faudra se contenter d'un décor plus que minimal.

En Deux Mots

Metal Gear Solid est un bon jeu console. C'est pas une blague. L'I.A et les intrigues sont convenables, le background réussi, et on passe un bon moment. Dommage que celui-ci soit trop court, et que les dialogues soient d'une lourdeur assommante. Dommage aussi qu'il arrive trop tard : Deus Ex est bien plus complet.

- + L'intrigue
- + L'I.A.
- − Les dialogues
- − La durée de vie

70	78	76
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT


Sur cette photo, on peut voir un gentil militaire américain et un ignoble terroriste bolivien tout camouflé, nettement plus balèze à repérer.

MULTIJOUEUR	
LAN	8
INTERNET	8

JOUABLE SUR PENTIUM II 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR RED STORM ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR RED STORM ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO



Covert Operations

ADD-ON STAND-ALONE À ROGUE SPEAR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Après Urban Ops, un add-on très réussi, Red Storm nous ressert ce qui devrait être, on l'espère, une ultime louche de Rogue Spear. Parce que maintenant, faut penser à nous faire un troisième épisode tout neuf, hein, avec une vraie I.A. dedans, par exemple.

Si j'étais consciencieux, je me serais mis dans l'ambiance pour écrire le test de Covert Ops. Genre tenue kaki, musique militaire en fond sonore et éclairage violent façon salle d'interrogatoire. Mais non, là je suis bien, je suis au chaud à la rédac. « The Captain of Her Heart » de Double dans les oreilles, petite chemise 100 % coton de chez Armand Thierry, pantalon à pinces en mohair, lumière tamisée dans le bureau... hmm... je suis bien... Pour un peu, je les enverrais chier, ces gros cons, avec leurs médailles et leurs épaulettes qui veulent que j'aille récupérer un gars au fin fond de la jungle bolivienne. Mais bon, j'ai choisi, j'ai signé. Être testeur de shoot militaire, c'est faire passer le boulot avant tout.

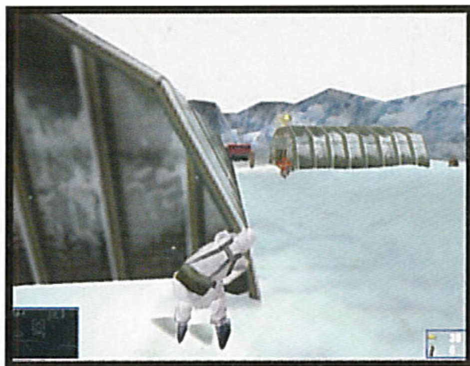
Ouaip, le boulot avant tout

À peine mes Rangers enfilées (beaucoup moins classes que mes petits mocassins Prada), je me retrouve donc en pleine forêt vierge. Pas de doute, c'est bien le moteur de Rogue Spear : mêmes armes, mêmes personnages, même Intelligence Artificielle défaillante, on reste en terrain connu. Seule différence : ce niveau est beaucoup plus impressionnant graphiquement qu'un niveau classique de Rogue Spear. Les textures sont magnifiques et rendent très bien l'étouffante ambiance végétale de la forêt vierge ; l'architecture est complexe et certains passages, comme celui du pont suspendu, sont carrément grandioses. Mais purée, qu'est-ce que c'est dur ! Jamais vu une mission Rogue Spear aussi balèze. Il y a du sniper de partout, les ennemis se camouflent comme des caméléons,



Bien sûr, il est possible de jouer sur les neuf nouvelles maps du jeu dans tous les modes solo des Parties Personnalisées : Assaut, Loup Solitaire, Reconnaissance, etc.





Trop facile en mode solo, le niveau de la base polaire prend toute son ampleur en multijoueur.



Grand classique de la série des Rainbow Six, voici une belle brochette de vilains communistes en tenue de combat folklorique.

et ils shootent les otages sans pitié. Au bout de trois jours d'essais infructueux, j'arrive finalement à passer cette très difficile mais très jouissive première mission, en mode Elite, siouplé. Un peu échaudé, je m'attends à périr ma race pendant des semaines sur les deux missions suivantes, mais non, grosse déception : elles ne sont pas au niveau de la première. La seconde mission, qui se déroule dans une base polaire, est vraiment trop facile (un bon joueur la torchera en vingt minutes chrono). La troisième est plus réussie : il s'agit de l'attaque d'un silo nucléaire dans le Dakota. Elle n'atteint pas les sommets de la mission de la jungle, mais propose tout de même pas mal de situations intéressantes dans de très beaux décors. Les cartes de ces missions solo se révèlent être excellentes en multijoueur, et c'est un peu normal puisqu'elles ont été conçues dans ce but (voir à ce propos l'encadré « Orienté multijoueur »).

Orienté multijoueur

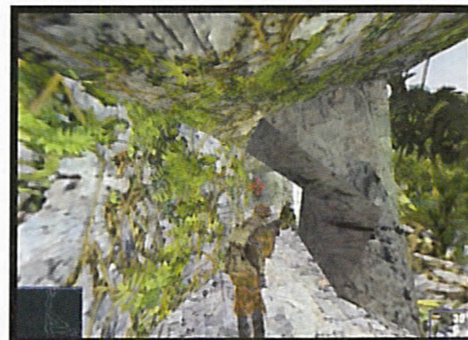
En plus des trois nouvelles missions scénarisées à la Rogue Spear, on trouve, dans Covert Operations, six autres cartes (un hôpital, un supermarché, un dépotoir...) qui enrichiront encore un peu la partie multijoueur de Rogue Spear, déjà bien améliorée depuis le premier add-on Urban Ops (testé dans le Joy n° 115). Ces cartes ne sont pas très impressionnantes au niveau de la réalisation, mais se révèlent être carrément excellentes à jouer en multijoueur, particulièrement en mode Survie (le deathmatch classique).



Oh joie, un article complet sur les gilets de protection ! L'auteur nous en a tartiné dix paragraphes. Belle performance. Doit être payé à la pige, lui aussi.

DEUG de SWAT

Passons au second CD, celui qui contient l'Encyclopédie interactive que Red Storm nous a amoureusement écrite pour répondre à toutes les questions que nous (enfin vous, ou eux) nous posons sur le monde mystérieux du contre-terrorisme. Attention, tous les textes sont écrits dans un anglais assez costaud, avec pas mal de termes techniques ; donc si vous n'avez pas un bon niveau, hop, circulez y a rien à voir. À part ça, il faut bien avouer que cette encyclopédie est une réussite totale. Les articles sont bien écrits et parfois passionnants (je vous conseille la section historique en particulier), et enrichis de tout un tas de trucs multimédia pouêt-pouêt (photos et vidéos). Les sujets sont très variés ; cela va de la psychologie des terroristes aux fusils à pompe en passant par la guerre technologique, les méthodes d'insertion, la recette de la palourde au lard, l'histoire des Forces spéciales, et tout plein d'autres trucs qui parlent de gens en kaki avec des gros fusils et aucun sens de l'humour (ben oui, forcément, c'est quand même un gros CD de fachos, ndrc). La navigation dans cette masse de textes se fait très facilement. On peut choisir de suivre un cursus préétabli, avec QCM et remise de récompense à la fin de chaque leçon, ou bien parcourir librement l'ouvrage en utilisant son système d'arborescence ou son moteur de recherche. Bref, cette partie militaro-pédagogique est un vrai bonheur pour qui s'intéresse au sujet.





REMARQUE

Covert Ops est un « add-on stand-alone », c'est-à-dire qu'il ne nécessite pas le jeu Rogue Spear pour fonctionner.



En bonus, on a droit au making-of de Rogue Spear.

Pour passionnés

Pour moins de 200 francs, on se retrouve donc avec trois nouvelles missions pour Rogue Spear, six petites cartes destinées au multijoueur et une Encyclopédie interactive. Est-ce que ça vaut le coup pour le joueur lambda ? Méga-non. Covert Operations est clairement destiné à un public de passionnés avertis. Ils trouveront là un produit très intéressant, avec une Encyclopédie interactive remarquablement bien faite, qui leur fera pardonner le faible nombre de nouvelles missions. Et pour ceux qui jouent très souvent en réseau sur le Net, c'est un achat quasi indispensable, car tous les serveurs devraient faire tourner les nouvelles maps multijoueur incluses dans Covert Operations.

Ackboo

En Deux Mots

UN PRODUIT UNIQUEMENT DESTINÉ AUX FANS ANGLOPHONES DE ROGUE SPEAR. CERTES, IL N'Y A QUE TROIS MISSIONS SOLO, MAIS L'ENCYCLOPÉDIE VAUT À ELLE SEULE LE COUP, ET LES NOUVELLES MAPS PROMETTENT DE BELLES PARTIES EN MULTIJOUEUR.

- \+ Le niveau de la jungle, fabuleux
- \+ L'Encyclopédie, très bien réalisée
- \+ Une demi-douzaine de maps conçues spécialement pour le multijoueur
- − L'Encyclopédie est en anglais
- − Seulement trois missions solo...
- − ... et l'une d'entre elles est vraiment trop facile
- − Aucune amélioration technique au niveau moteur (I.A. ou 3D) de Rogue Spear



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT – FANS DE ROGUE SPEAR ANGLOPHONES	INTÉRÊT – POUR LES AUTRES
85	88	80	Aucun

Question originalité, Gunlock ne se montre guère brillant, avec son scénario plutôt classique. À la veille d'un Noël comme celui-ci, les distributeurs automatiques sont devenus fous, les jouets robotisés se sont mis à tuer et les ordinateurs à envoyer des décharges électriques à leurs utilisateurs. Des hordes de machines dirigées par une intelligence supra-puissante se sont rebellées contre leurs maîtres, les braves et innocents humains. Les hommes ont péri par milliers et sont devenus les proies de leurs créatures. Y a-t-il quelqu'un pour sauver encore une fois l'espèce humaine de l'extinction ? Mais oui : Gunlok, un artiste dans son genre, est prêt, d'un coup de pistolet laser, à renvoyer au recyclage la ferraille qui l'empêchera de déconnecter le grand boss. Il n'attend que vous pour commencer le grand ménage. Devra-t-il errer seul dans les quinze niveaux de ruines, d'usines et d'égouts pour parvenir au but suprême ? Non, trois compagnons le soutiennent dans sa mission. Ces trois robots sont restés fidèles à l'homme et ne désirent qu'une chose : former une équipe soudée avec le héros et l'aider de leur mieux. Vous voilà donc avec un groupe hétérogène mais équilibré, où chacun met la main à la pâte pour infiltrer et détruire les ennemis. Ainsi Hark, rapide et léger, représente le parfait éclaireur ; Frend est en quelque sorte le char d'assaut, costaud et équipé d'armes lourdes, qui sait faire face aux ennemis les plus puissants. Elint sert de soutien : il soigne, répare vos bobos et neutralise les installations de vos ennemis. Quant à Gunlok, c'est l'humain polyvalent qui snippe et se cache pour descendre en douce les ennemis solitaires.



Le moteur 3D offre peu de textures, mais son zoom saisissant vous permet d'admirer votre ombre sur le sol.



95/98	direct 3D	MULTIJOUEUR		
		Réseau Local 4	TCP/IP	4
		Modem Direct oui	IPX	4

Jouable sur Pentium II 300, 64 Mo Ram
Éditeur Virgin Interactive Développeur Rebellion GB
Texte et voix VF Nbre de joueurs 4

Gunlok

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom

Des tactiques à creuser

Chaque membre est indépendant des autres, mais vous pouvez agir de concert en programmant des séries d'actions en mode Pause avant de passer à l'attaque. Vos unités accomplissent alors leur tâche automatiquement jusqu'à épuisement des ordres. Cette idée ingénieuse promet un meilleur contrôle des troupes en limitant leur indépendance. Le résultat se montre efficace : une véritable réflexion tactique se développe et s'exprime pleinement sur les cartes surchargées d'ennemis. Le challenge est souvent rude et requiert la connaissance parfaite des contrôles de l'interface. Du coup, on est obligé de passer par le tutorial car la prise en main demande un petit temps d'adaptation.

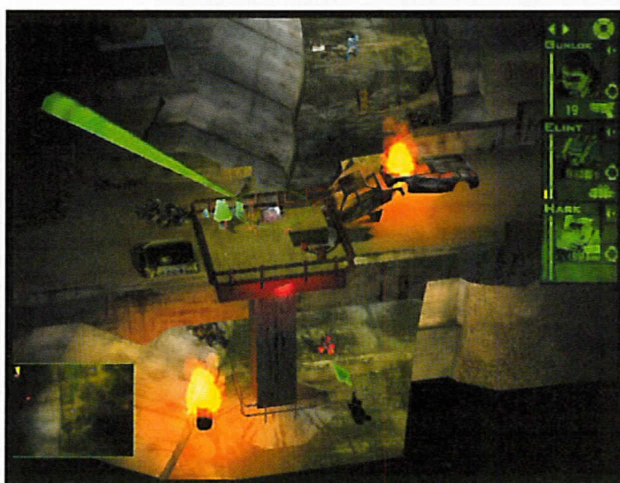
La maniabilité n'est pas vraiment géniale, les persos comme les ennemis arrivent à se coincer. Les robots possèdent des routines de base. Ils s'activent à votre approche et respectent une zone d'influence. S'ils vous voient, ils vous poursuivent tant que vous êtes dans leur surface, alors aucune crainte : aucun d'entre eux ne vous pistera jusqu'au bout de la carte. Le moteur est assez impressionnant. Il offre plusieurs niveaux de zoom sans que la qualité du graphisme se dégrade. La caméra est un vrai bijou : vous la déplacez selon vos besoins, de manière à avoir pour chaque situation la meilleure vue, mais quelques problèmes se posent parfois : la vue de dessus rame en présence d'adversaires et les textures ne deviennent pas transparentes quand vous êtes derrière. Du coup, on avance lentement dans les niveaux, en passant son temps à chercher le meilleur angle. Au final, même si Gunlock possède toutes les qualités techniques qu'on est en droit d'attendre de ce type de produit, on a du mal à accrocher. Les interactions avec le décor, assez limitées, pénalisent l'ambiance.

Kika

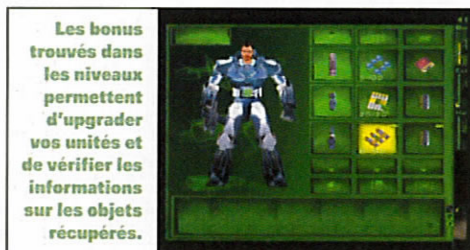


La vue subjective est accessible quand vous snippez ; le reste du temps, vous évoluez en vue à la 3e personne.





Robots à foison et villes en ruines… les machines attaquent. Vous voilà, Gunlok, seul humain contre les méchantes ferrailles.



Les bonus trouvés dans les niveaux permettent d'upgrader vos unités et de vérifier les informations sur les objets récupérés.

En Deux Mots

Gunlok propose d'infiltrer ses troupes dans un environnement hostile sans vraiment recréer les tensions qui accompagnent ce genre d'activité. Les challenges tactiques demandent de se creuser la tête mais aucun événement inattendu ne viendra vous faire vibrer, histoire de donner du ressort à un produit finalement sans surprise.

- + Le zoom surpuissant
- + Les challenges tactiques
- − Les personnages qui se bloquent
- − L'absence de rebondissements

75 Techn — 76 Design — 71 Intérêt

LE NOUVEL ÉPISODE DE LA MYTHIQUE SÉRIE DES BATTLE ISLE !

BATTLE ISLE®
THE ANDOSIA WAR

" Battle Isle est une légende au pays des jeux-vidéo (...). The Andosia War devrait donc cumuler les avantages du tour par tour pour les combats, tout en évitant les temps d'attente gavants. "

JOYSTICK, novembre 2000

"Blue Byte frappe très fort avec un titre de stratégie qui fait suite à la série bien connue en y ajoutant de très nombreuses nouveautés."

JeuxVidéo.com

Une combinaison unique de temps réel et de tour par tour !

Planète Chromos, an 345 du "Nouvel Age". La secte "des enfants d'Haris" déclarent la guerre au gouvernement en place ! Dans The Andosia War, quatrième opus de la série des Battle Isle, vous devrez anéantir cette secte en gérant les aspects tactiques et militaires en mode tour par tour, tandis que tout l'aspect économique se déroule en temps réel.
Dans des environnements totalement en 3D, prenez part à l'une des **2 missions** et **23 campagnes** de The Andosia War ou affrontez jusqu'à **8 joueurs** en réseau ou sur Internet.



PC CD-ROM

www.ubisoft.fr
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

Ubi Soft



www.bluebyte.net



Le premier Tony Hawk's Pro Skater n'est jamais arrivé sur nos moniteurs, et c'est bien dommage. À l'époque de sa sortie sur Dreamcast, j'avais commencé une lente métamorphose en légume, passant parfois plus de cinq heures par jour, scotché au gamepad. Une fois, m'acharnant à passer un niveau, j'ai même sauté un repas sans y faire attention. Et cet exploit, ce n'est pas n'importe quel jeu qui le réaliserait. Alors quand j'ai appris qu'Activision nous ferait l'honneur d'une version PC pour le second épisode de la série, une immense vague de bonheur m'a submergé. Ivre de joie, je me souviens de m'être roulé nu dans l'herbe encore humide de mon jardin, au petit matin, en hurlant « Tony ! Tony ! ».

Première minute C'est donc assez fébrilement que j'ai lancé ma première partie de Tony Hawk's Pro Skater 2 (THPS2) version PC. Si le jeu s'avérait être une daube, je serais vraiment passé pour le dernier des cons, à m'être vautré à poil sur du gazon mouillé. Hop, vite, je passe les menus, je sélectionne le premier niveau (un hangar d'aviation), temps de chargement extrêmement court, et... Woah ! Pas de doute, ça sent la conversion réussie. Avec un bon gamepad, le skater réagit aussi bien que dans les versions consoles, le feeling des contrôles est toujours aussi fantastique, avec juste l'inertie qu'il faut. À la première rampe, je passe un timide Varial, à la seconde, je m'écrase joyeusement au sol en tentant un optimiste Indy 540°. Que c'est bon ! Ici s'arrête le test pour ceux qui connaissent déjà le premier Tony Hawk. Vous avez aimé THPS sur Dreamcast ou PlayStation ? Bien, alors foncez sur THPS2 version PC, vous ne serez pas déçu, surtout sur le prix du jeu (voir encadré « Un jeu à moins de 200 balles »). Je ne passerai pas trois plombes à vous expliquer pourquoi ce titre est excellent, vous le savez déjà. Souvenez-vous de

Tony Hawk's Pro Skater 2

JEU DE SKATE TOUS JOUEURS AVEC COQUILLE - PC CD-ROM

Oubliez le décevant MTV Skateboarding du mois dernier. Après avoir cartonné sur Dreamcast et PlayStation, le très tournoyant Tony Hawk déboule sur nos PC avec tout ce qu'il faut pour devenir la référence du genre.





La barre jaune en haut à gauche se charge au fur et à mesure qu'on enchaine les sauts. Lorsqu'elle est au maximum et qu'elle clignote, on peut alors déclencher les figures spéciales.

MULTIJOUEUR	
Écran splitté	2
TCP/IP	2

Jouable sur **Pentium II 300, 64 Mo Ram**
Éditeur **Activision**
Développeur **Neversoft États-unis**
Texte et voix **VO**



Un jeu à moins de 200 balles

Alors que les versions Dreamcast et PlayStation seront disponibles respectivement à 349 et 299 francs, la version PC sera vendue au prix très intéressant de 199 francs. C'est d'autant plus étonnant que, sur cette version PC, on a droit à trois niveaux supplémentaires (les remakes des meilleurs niveaux du premier Tony Hawk) par rapport aux versions consoles. Alors, où est l'arnaque ? Nulle part, semble-t-il. Cette baisse de tarif est une décision marketing d'Activision qui espère vendre ainsi beaucoup plus de jeux qu'avec un prix normal. Comme quoi, les jeux à moins de 200 balles dès leur sortie, c'est possible...



Comme si ça ne leur suffisait pas de nous arnaquer et de nous raconter des blagues racistes pendant tout le trajet, les taxis nous emmerdent jusque dans les jeux vidéo.



ces sensations grisantes, de cette impression d'être un goéland fou décollant dans les airs... Bah voilà, c'est tout pareil, avec cependant assez de nouveautés ici pour relancer l'intérêt du jeu. Pour les autres en revanche, ceux qui ne connaissent rien au monde merveilleux du skate informatique, on reprend depuis le début.

Paragraphe pour les ignares

THPS permet d'incarner, en vue à la 3e personne, l'une des treize vedettes du circuit mondial de skateboard. On notera la présence de Tony Hawk bien sûr, mais aussi de Rune Gliffberg ou encore d'Elissa Steamer. Bon ok, je dis ça uniquement pour vous faire croire que j'y connais quelque chose parce que, franchement, ces noms m'étaient parfaitement inconnus avant de lancer le jeu.
L'activité principale du skateur que l'on dirige consiste, en gros, à se lancer à toute berzingue sur une rampe verticale et à tourner en l'air comme un fou. On peut ensuite chercher à atterrir sur sa planche sans se briser les deux jambes, mais vu que le jeu est très orienté arcade, même la pire des bûches ne stoppera pas votre skateur qui repartira comme si de rien n'était, pour enchaîner les acrobaties à des hauteurs délirantes. Selon la complexité de la figure, on gagne un certain nombre de points par saut ; cela va de 150 pour un saut minable à plus de 30 000 pour une combinaison de la mort avec un atterrissage parfaitement dans l'axe. D'autres figures moins aériennes mais tout aussi impressionnantes sont possibles, comme les Lips Tricks, les Manuals, les Slides, les Wall Ride, les Wallies, ou encore les Transferts.
Je vous conseille d'ailleurs fortement de lire l'encadré « Art Figuratif » avant de continuer ce test, pour connaître la signification de ces termes mystérieux.

Week-end à Venice Beach

Alors évidemment, le jeu ne vous largue pas sur un niveau en vous disant « Vas-y mon gaillard, saute en l'air et amuse-toi ! » sans aucun but précis. C'est en fait possible, grâce au mode Free Skate, mais le gros intérêt de THPS2, c'est son mode Carrière. Au risque de me faire fouetter avec des orties fraîches par mon rédac' chef, je dirais que ce mode s'apparente presque à un jeu de rôle (des orties trempées dans l'acide nitrique fumant). On commence sa carrière avec l'un des treize skateurs du jeu, qui disposent chacun d'une série de caractéristiques de départ différentes. Certains seront plus forts sur les sauts que sur les slides, d'autres auront une grosse vitesse de pointe ou feront des rotations plus rapidement en l'air, etc. Au total, ce sont dix paramètres qui détermineront les performances du skateur sur le terrain. Notez qu'on peut tout aussi bien créer son propre personnage, en choisissant son apparence physique, puis en répartissant un certain nombre de points parmi ses différentes caractéristiques.
Une fois qu'on a créé son avatar sur roulettes, on peut se lancer à l'assaut des huit niveaux qui constituent le mode Carrière, des niveaux de taille et d'inspiration très différentes.



Le Skate-Shop, une sympathique échoppe dans laquelle un Rasta-man pas commode vous refourguera des planches de plus en plus performantes.



Le moteur 3D gère parfaitement les effets de transparence ou les reflets sur le sol.

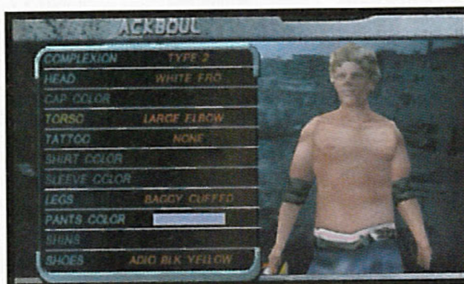




TIPS JEU

Pour atteindre les Sick Score, il faut impérativement varier les figures, car si on répète trop souvent la même combinaison, elle finit par ne plus rien rapporter.

On commencera ainsi par un hangar d'aviation, puis une cour d'école, pour finir dans une arène mexicaine, après être passé par New York, Venice Beach, Marseille, un skate-park californien, ou encore Philadelphie. Trois de ces niveaux seront des compétitions, c'est-à-dire qu'il faudra réaliser les figures les plus balèzes possibles, sur trois rounds d'une minute chacun, pour obtenir la meilleure note des juges. Pour les autres niveaux, on aura une liste d'objectifs très variés à remplir. Si on prend par exemple le second, la cour d'école, il faudra - prenez votre souffle - réaliser trois scores de niveaux croissants (high score, pro score et sick score, littéralement « score de dingue »), effectuer un kickflip entre deux toits de bâtiments, trouver une cassette vidéo secrète, faire un Slide sur les trois plus grosses rampes d'escalier, détruire les cinq sonneries en faisant un Wall Ride dessus puis, enfin, ramasser les lettres S-K-A-T-E, les cinq clés du gymnase de l'école et tous les icones représentant des dollars disséminés dans le niveau. Ouf !
Pour chaque objectif atteint, on amassera des dollars qui permettront de passer au niveau suivant. On pourra tout aussi bien se servir de cet argent pour booster son perso en augmentant ses caractéristiques, en lui payant des planches plus performantes et même de nouvelles acrobaties aériennes pour faire exploser le compteur de points. Vous voyez, c'est un peu comme un RPG, sauf qu'au lieu de s'acheter de la Mana, des épées du Dragon, des sorts magiques et de gagner des XP, on s'achètera des trucs orientés skateboard et on gagnera des dollars. Hmm, je me demande si je vais rester longtemps dans cette rédaction à écrire des idioties pareilles (longtemps, oui, mais attaché, ndrc).



L'éditeur de personnages m'a permis de créer un skateur à mon image : gros, blond, mais quand même sacrément beau gosse.





Une 3D honorable

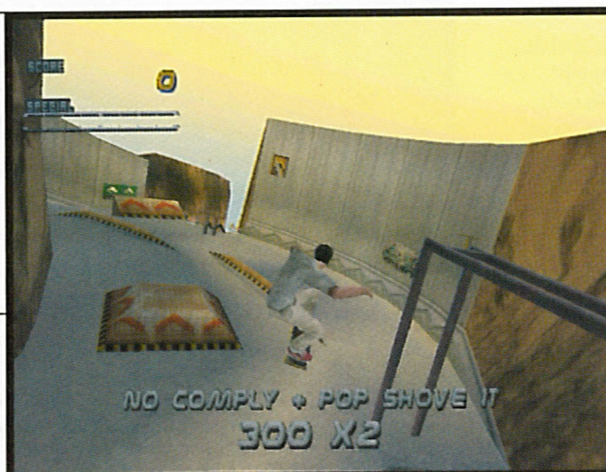
Au niveau technique, le passage au PC s'est très bien passé. On garde les excellentes animations 3D des skateurs, les mouvements de caméra fluides et la bande-son bien djeun's qui mélange allégrement rap et rock avec des grosses guitares saturées. On y retrouve d'ailleurs quelques groupes très connus, comme Rage Against The Machine qui, étonnamment, ne beugle pas une seule fois le mot « fuck » dans sa chanson. Le moteur 3D, sans être révolutionnaire, remplit parfaitement sa tâche. Les niveaux sont souvent de bonne taille, avec des textures très variées, et le champ de vision largement assez profond pour anticiper facilement tous les obstacles. Sur un PC modeste, disons un PII 450 avec une TNT2 classique, on peut monter en 1024x768 et garder une animation parfaitement fluide. Peu de jeux peuvent en dire autant.
Mais le point de fort de la réalisation reste indéniablement la perfection des contrôles. Ceux-ci sont à la fois assez simples pour qu'un joueur débutant puisse rapidement s'amuser à tournoyer comme un dingue, et suffisamment complexes pour qu'un vétéran découvre encore de nouveaux mouvements et de nouvelles



Oubliez le clavier ou le manche à balai. Pour jouer, il vous faudra un bon gamepad doté d'une croix de direction précise.

Quand on finit le jeu une première fois, on accède aux remakes de trois des niveaux du premier Tony Hawk sur console.





Art figuratif

THPS 2 est une véritable encyclopédie interactive de l'acrobatie à roulettes. Impossible de citer toutes les figures, il y en a des centaines, mais pour vous donner une petite idée, en voici les grandes catégories :

LES KICKS



En gros, il s'agit de faire tourner la planche avec les pieds dans tous les sens possibles. Entrent dans cette catégorie le Kickflip, le Varial, le Shove It...

LES GRABS



Ici, on empoigne diverses parties de la planche avec une ou deux mains, en effectuant des rotations pour marquer plus de points. Exemple : l'Indy, le Nosegrab, le Melon, le Judo, etc.

LES SLIDES



Ou comment massacrer son beau skate à 3000 balles. Le Slide consiste à glisser avec le dessous de sa planche sur des rampes d'escaliers, des barrières, des trottoirs ou des rebords de tremplins.

LES LIP TRICKS



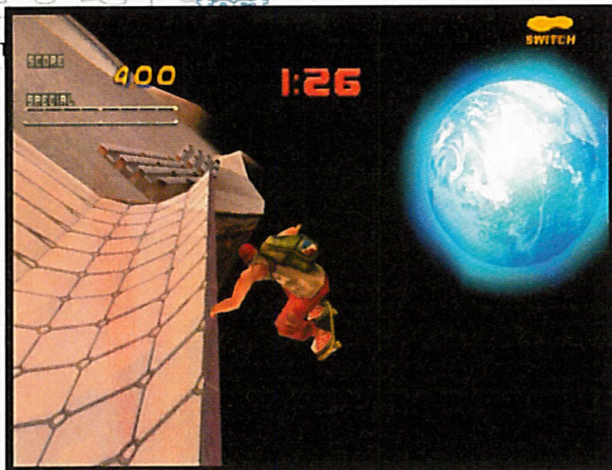
Les figures les plus frime : arrivé en haut d'une rampe, au lieu de prendre son élan et de sauter, on s'immobilise en équilibre sur le rebord.

LES SPECIALS



Ces figures se déclenchent avec une combinaison de touches plus complexe que les figures classiques, et rapportent en général des tonnes en points.

Pour compléter cet inventaire, il faut aussi citer les Wall Ride, qui permettent de rouler sur les murs et les Wallie, qui sont des Wall Ride suivis d'un saut. Enfin, pour ramasser encore plus de points, on peut tenter d'effectuer ces figures en faisant un transfert, c'est-à-dire en passant d'un élément à un autre (par exemple d'une rampe à une autre, ou d'un tremplin à un toit d'immeuble).





Lorsqu'on finit le jeu avec tous les personnages, on débloque le niveau « Skater's Heaven » dont voici un petit aperçu...

Même après avoir terminé Tony Hawk 2 vingt fois, on le laissera sur un coin de disque dur, histoire de refaire une petite partie de temps en temps,

astuces après cinquante heures de jeu. J'avoue qu'il est assez difficile de retranscrire avec des mots les excellentes sensations qu'on éprouve en jouant à THPS2. Le plaisir est tel que, même après les avoir écumés dans tous les sens, on continue à se balader dans les niveaux en cherchant le saut impossible ou le rail ultime.

Espérance de vie

Tony Hawk 2 étant un jeu issu du monde de la console, les joueurs méfiants pourront se demander si sa durée de vie n'est pas un peu courte. Qu'ils se rassurent, ce jeu leur en donnera pour leur argent. Lorsqu'on termine une carrière avec un skateur, ce qui prendra déjà une bonne quinzaine d'heures à un débutant, le jeu est loin d'être fini. Dans la grande tradition des jeux consoles, il y aura une brochette de bonus à débloquer en finissant le jeu avec tous les autres skateurs : des tonnes de cheats divers comme le « Sim Mode » ou le « Moon Gravity Mode », quatre nouveaux personnages et cinq niveaux supplémentaires, dont trois sont d'ailleurs des remakes des meilleurs terrains du premier Tony Hawk version console.
Si ça ne vous suffit pas, vous pourrez encore tenter l'épreuve ultime du jeu qui consiste à compléter la « Gap List », c'est-à-dire l'ensemble des transferts possibles dans chaque niveau : passer de tel tremplin à tel toit, ou bien glisser successivement sur une série de rails sans toucher le sol, bref, toute une série de mini-challenges qui varient du très facile au terriblement balèze. Si ça ne vous suffit toujours pas, vous pourrez lancer l'excellent éditeur de skate-park intégré au jeu, qui vous permettra de créer en deux clics de souris vos propres terrains.
Enfin, les parties en multijoueur sont possibles, notamment via Internet, et on pourra y participer à diverses variantes de concours de sauts entre potes.



Chaque niveau possède ses endroits secrets qu'un bon sens de l'observation permet en général de découvrir.

Chipotage de fin

Si vous avez aimé des titres comme Motocross Madness, Midtown Madness ou encore Supreme Snowboarding, il n'y a aucun doute que vous apprécierez THPS2. Ces jeux appliquent grosso modo les mêmes recettes : ils s'affranchissent complètement du réalisme pour offrir au joueur un maximum de fun, avec un gameplay parfaitement étudié, des contrôles à toute épreuve et une réalisation sans tache. Même après avoir terminé Tony Hawk 2 vingt fois, on le laissera sur un coin de disque dur, histoire de refaire une petite partie de temps en temps, rien que pour retrouver les sensations.
Histoire de chipoter, terminons tout de même sur trois reproches. Le premier concerne les textures ; celles-ci auraient pu être un chouia plus détaillées afin de mieux exploiter les grosses configurations. Le second, c'est le nombre relativement faible de niveaux. Il y en a treize, ils sont tous très réussis, très variés, et justement, on aurait aimé prolonger le plaisir sur, disons, trois ou quatre niveaux de plus. Le dernier concerne les objectifs à remplir. Il n'est parfois pas évident de comprendre ce qu'il faut faire dans certains niveaux, surtout que le jeu est en anglais. Un non-anglophone aura sûrement beaucoup de mal à comprendre que « Ollie the hydrants » signifie « Saute par-dessus les trois bouches d'incendie réparties dans le niveau ».
À part ça, c'est du tout bon.

Ackboo



TIPS TECHNIQUE 2

Dans le fichier Th2_opt.cfg, vous trouverez une ligne FOGSCALE=150. Remplacez le 150 par 500 et hop, le champ de vision sera beaucoup plus profond. À réserver aux grosses configs toutefois, car cette manip bouffe un peu d'images/seconde.

En Deux Mots

THPS2 S'IMPOSE COMME L'UN DES MEILLEURS JEUX DE SPORT ORIENTÉ ARCADE SUR PC. LA RÉALISATION EST IMPECCABLE, LES CONTRÔLES PARFAITS, LA DURÉE DE VIE TRÈS BONNE ; SURTOUT, ON PREND ÉNORMÉMENT DE PLAISIR À JOUER, MÊME APRÈS DE TRÈS NOMBREUSES HEURES DE JEU. UNE EXCELLENTE CONVERSION D'UN EXCELLENT JEU CONSOLE, POUR UN PRIX PLUS QU'HONNÊTE.

- \+ Le plaisir de jeu est immédiat
- \+ Les contrôles du personnage sont parfaits
- \+ Une tonne de bonus à débloquer
- \+ Tourne très bien sur les petites machines
- \+ Le jeu sort directement à moins de 200 francs
- − Trois ou quatre niveaux en plus ne nous auraient pas fâchés
- − On aurait aimé des textures plus détaillées
- − Les objectifs sont parfois mal expliqués

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
82	80	89

PC CD ROM

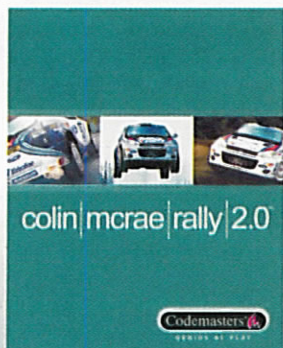
Disponible dès le 30 novembre 2000

colin | mcrae | rally | 2.0™



Performances améliorées,
Moteur boosté,
Design époustouflant

Un niveau supplémentaire dans le réalisme



La suite du n°1 des ventes.



• **Pilotez les meilleures voitures de rallye du passé et du présent,** de la Ford Focus à la Mini Cooper en passant par la Mitsubishi Lancer. • **Plus de 90 nouvelles pistes de rallye et 3 nouveaux pays** - Kenya, Finlande et Italie. • **Nouveau mode arcade** - 6 voitures en simultané et de multiples options de jeu à 2 en écran partagé. • **Tout nouveau : le Challenge Rallye** - faces à faces entre amis lors de tournois éliminatoires. • **2 à 4 joueurs en alternance dans le mode Championnat** - le must du rallye. • **Mode de jeu en réseau,** face à face en réseau local (LAN). Inclut 5 modes - jusqu'à 8 joueurs. • **Des conseils très précis du copilote pour éviter la sortie de route.** • **Des graphismes et des angles de vues style TV au sommet de la perfection.** • **Egalement disponible sur PlayStation.**

www.codemasters.com



Codemasters®

GENIUS AT PLAY™*

* Le Génie du Jeu

Warm Up !

SIMULATION DE FORMULE 1 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Depuis son grand retour, Lankhor en est à son troisième jeu de Formule 1. Vroom ne s'est certes pas fait en un jour, mais il faudrait quand même penser à élargir un peu les horizons ludiques, car la lassitude menace. En attendant, Warm Up tient le cap engagé par ses prédécesseurs... à savoir le bon.




MULTIJOUEUR			
Réseau Local	10	Modem Direct	OUI
Internet Serveur	NON	Internet IP	NON

logo win 2000

Jouable sur PII 233, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Microïds Développeur Lankhor France
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

Lankhor a changé de crémerie. Exit Eidos, bonjour Microïds ! Warm Up est donc la suite de F1 World Grand Prix, mais perd au passage la licence officielle de la FIA. Ainsi, bien que s'inspirant de la saison 2000, les voitures sont issues d'écuries « maison », portant les noms de l'équipe de programmation. Quant aux circuits, ils sont désormais bariolés de sponsors tiers qui, bien qu'existant, n'ont rien d'officiels. Est-ce au fond bien gênant ? Non, en fait on s'en fout, parce que Warm Up, tout comme ses grands frères, ne revendique pas un réalisme absolu. Chez Lankhor, on veut que le type qui achète son jeu s'amuse vite et bien. Warm Up reste donc une simulation light, plus proche de l'arcade que du gameplay élitiste planant à dix mille pieds au-dessus du grand public. En fait, sur le fond, le soft n'a pas énormément évolué. Le moteur physique a certes été amélioré sur certains points (comme le freinage en mode Simulation), mais le gameplay reste identique. On s'installe au volant, on fait quelques tours, on rentre dans la course, on s'éclate. Paradoxalement, cet atout est aussi le principal défaut que l'on remarque dans le jeu. Car celui qui aura acheté F1 World Grand Prix ne s'amusera globalement pas plus avec le nouveau Lankhor, même s'il bénéficiera d'une grosse amélioration esthétique. Ceci expliquant la double note d'intérêt.

Un gros progrès cosmétique

Si le fond reste assez inchangé, la forme a elle été largement revue à la hausse. Le graphisme, aussi bien des voitures que des circuits, bénéficie de textures nettement plus fines et avenantes. Il est donc tout à fait réussi. La modélisation des Formule 1 est très détaillée, un bon point étant à mettre aux trains avant et arrière (suspensions, pneus). Certains circuits (pour ne pas citer Monaco) regorgent de détails : panneaux de direction à tous les coins de rues, arbres d'espèces variées, nombreuses façades d'immeubles différentes... Ça ne représente pas grand-chose comme ça, mais quand on est dans le jeu, c'est super appréciable. Seules les tribunes des circuits ne sont pas au top, visuellement parlant. Sur le plan technique, le moteur 3D est toujours un modèle d'intelligence. Car au lieu de vous imposer des ralentissements si vous validez des options graphiques trop « optimistes » pour votre 386SX25, le fameux mode de réglage automatique des options cher à Lankhor fait des merveilles. Ainsi, sans avoir à vous prendre la tête, vous jouez toujours avec un frame-rate impeccable, les vingt-deux voitures affichées à l'écran. Toute la concurrence ne peut pas en dire autant. Cela permet également au soft de rester jouable, même lors des courses sous la pluie (les gerbes d'eau soulevées par les roues étant souvent fatales pour l'animation). Enfin, les voitures peuvent subir des avaries en cas de choc (ailerons qui vibrent, pneus, etc.). Pour terminer ce tour d'horizon, en plus d'un mode Arcade original (avec des bonus), de la course rapide, du mode Ghost, et du mode Championnat, vous pourrez jouer jusqu'à dix en réseau local. Pour ce qui est du Net, il sera possible de s'échanger les ghosts pour affronter d'autres pilotes. Au final, Warm Up est un très bon choix pour ceux qui veulent un jeu de F1 à la fois accessible et beau pour Noël, et qui ne possèdent pas déjà F1 World Grand Prix, comme vous l'aurez compris.

Fishbone


La meilleure vue du jeu.




La vue casque, tout à fait jouable.

En Deux Mots

Un bon jeu de Formule 1 pour ceux qui veulent s'amuser rapidement. En revanche, indépendamment des progrès purement esthétiques, son double emploi avec F1 World Grand Prix est évident.

- \+ un très bon moteur 3D (options réglages automatiques)
- \+ Très facile d'accès
- − Peu de changements de fond, comparé à F1WGP



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT (pour ceux qui ont F1WGP)	INTÉRÊT (pour les autres)
86	86	78	85

Et je sais de quoi je parle, hein, puisque tel que vous me lisez, je suis victime de ce mal atroce. Là, je suinte du nez comme c'est pas permis, limite si je ne dois pas retourner le clavier de temps en temps pour le vider. Oui, je sais, c'est dégueu. Vivement que quelqu'un invente les mouchoirs à la sphaigne, tiens. Enfin bon, je ne vais pas vous faire tout le descriptif de mon état clinique, je sais bien que vous vous en foutez comme de l'an tibiotique. À ne pas confondre avec l'an gine ou l'an torse, bien évidemment. L'an poule ou l'an giome à la rigueur... Mais revenons à nos barbares à papa, et voyons un peu ce que nous propose Human Head. Rune, ça commence un peu comme un documentaire socio-animalier avant-gardiste roumain, mais en foncièrement différent. Cherchez pas à comprendre, c'est la fatigue. Allez, fermez les yeux, détendez-vous, ne pensez plus à rien, on s'occupe de tout. Oubliez que vous êtes à découvert, que vos collègues de bureau vous détestent, que votre chien est malade, que sexuellement c'est pas trop ça, que votre voiture rouille, que vos enfants vous crachent à la gueule, et que vos beaux-parents viennent passer quinze jours à la maison. Oubliez, je le veux ! À trois, vous serez au paragraphe suivant, et vous ne vous souviendrez plus de rien.



95/98 — direct 3D — Open GL — 3dfx

Multijoueur	
Réseau Local 12	Internet IP 12

Jouable sur PIII 400, 128 Mo Ram
Éditeur God
Développeur Human Head États-unis
Texte et voix VO

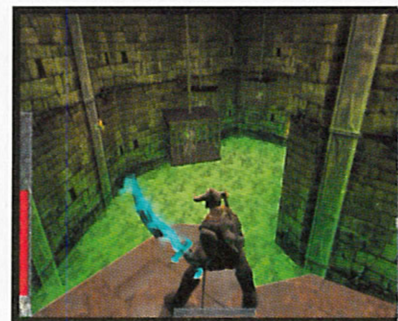
Rune

ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

C'est bien beau, de vouloir se la jouer héros des steppes pour aller venger son père, mais quand on explore de la caverne sans sa peau de bête, faut pas s'étonner si après on attrape la mort. C'est vrai ça, Viking ou pas, on est tous égaux devant un gros rune.

Et un, et deux, et...

...trois. C'est bon, vous pouvez ouvrir les yeux, on est arrivé à destination. Vous avez désormais oublié que vous êtes à découvert, que vos collègues de bureau vous détestent, que votre chien est malade, que sexuellement c'est pas trop ça, que votre voiture rouille, que vos enfants vous crachent à la gueule, et que vos beaux-parents viennent passer quinze jours à la maison. Un vrai amnésique, que vous êtes maintenant. Vous voici désormais dans la peau crasseuse de Ragnar, jeune et vigoureux Viking qui vient à peine d'être intronisé par ses pairs. Non, il n'y a rien de salace là-dedans... Attendez, je vérifie quand même avec le Robert, pour être sûr. « *Introniser : verbe. Transitif. Introduire suivant le cérémonial d'usage. À*







En cas de problème, ce qui est bien avec la hache de guerre, c'est justement qu'il n'y a rapidement plus de problème.

savoir Rencontre, Invitation à dîner, Dîner aux chandelles, Échanges de souvenirs honteux, Confession des névroses existentielles, Dernier verre à la maison, Intronisation sur le sofa. » (Bon, ok, autant pour moi, c'est super salace). Le village de Ragnar, au nom de meuble en kit, est particulier en ceci qu'il est le gardien d'une rune au grand pouvoir. Flippe, flippe. Ce caillou mystique de l'éternelle puissance cosmique permet de retenir prisonnier Loki (également surnommé « Loki'ze bad » à Asgard, la téci des ieuds kingvi), divinité malfaisante déchue par Odin (le dieu en chef) et Thor (le dieu du tonnerre, un grand fayot celui-là, toujours prêt à faire des étincelles pour se faire mousser), coincée quelque part dans les antres de la Terre (si avec toutes ces parenthèses vous avez réussi à comprendre quelque chose, chapeau !). Vous imaginez bien que si, par le plus grand des hasards, cette rune venait à être détruite, plein de monstres débarqueraient illico pour éradiquer le barbarus communus de la surface du globe. Bon, je vous passe les détails du scénario, mais il se trouve justement que le chef d'un village ennemi est accessoirement adorateur de Loki, et qu'il va commencer à foutre la mauvaise ambiance en tuant votre paternel. C'est ainsi que vous allez courir après le gueux, histoire de vous confectionner une nouvelle descente de bain, que même Tati il n'en a pas des comme ça. Vous découvrirez en chemin que votre mission sera un peu plus ambitieuse, puisqu'au final, ce n'est ni plus ni moins Loki que vous devrez scalper.

Certains endroits sont riches en belles textures. Au fond, un piège à éviter. Devant vous, à gauche, rien.



Un jeu de barbares à papa

Rune, c'est un jeu d'action agrémenté d'un poil de Tomb Raider et d'un très léger soupçon d'énigmes. Mais alors léger, hein. Le gameplay est on ne peut plus basique, dans la droite lignée de ce que propose un « moi vois, moi tue »-like : on avance et on clique pour tuer. De temps en temps on saute, on s'accroche, on grimpe à une corde, on abaisse un levier. Si, par le plus grand des hasards, on se retrouve bloqué, c'est soit qu'on est une grosse truffe, soit qu'on n'a pas avancé ou cliqué au bon endroit. Vous voilà prévenus ; on ne nage pas plus dans l'aventure/action que dans le rôle. Ici, seuls quatre paramètres comptent, concrétisés par des jauges. La première concerne votre énergie vitale, qui se passe d'explications (enfin je l'espère). Seule solution pour recouvrer la santé : ramasser des runes de vie, manger (des lézards ou des victuailles), ou enfin utiliser le pouvoir magique de l'épée viking (elle absorbe l'énergie vitale de vos ennemis, cf. plus loin). Quant à son niveau maximum, celui-ci peut être augmenté par l'intermédiaire d'une seconde jauge, celle traduisant votre degré d'adrénaline. Ainsi, si vous



Rune, c'est un jeu d'action agrémenté d'un poil de Tomb Raider et d'un soupçon d'énigmes



Et c'est parti pour une séance de sauts à la Tomb Raider ! Heureusement que la maniabilité est sans faille !



Le moment est opportun pour trouver un susucre et l'offrir à votre petit camarade de jeu.

tuez vaillamment plusieurs ennemis lors de la même action, cette jauge atteindra son niveau max. Vous serez alors dans un état second, les yeux rouge-myxomatose, la puissance de vos coups décuplée. Une fois l'excitation retombée (non, il n'y a toujours rien de salace là- dedans. Attendez, je vérifie encore avec le Robert... « *Excitation : nom féminin. État d'activité d'un élément nerveux, caverneux ou musculaire. À savoir l'exécution de mouvements lascifs, puis rapides, puis lascifs, puis rapides, couronnés par la prise d'une douche.* » Mmmmh, je commence à me demander si ce n'est pas un gros obsédé, ce Robert...), votre niveau de vie maximal sera augmenté. La troisième jauge concerne votre degré de défense, qui représente l'efficacité de votre bouclier. À chaque coup que vous recevez, la protection de ce dernier faiblit. Il peut même se briser au cours d'un combat, si la jauge atteint zéro. Vous devrez alors en trouver un autre, pour peu que votre arme ne nécessite pas l'usage de vos deux mains. Enfin, la dernière jauge représente votre niveau de pouvoir runique. Effectivement, chacune des quinze armes proposées (réparties en trois catégories : épée, hache et masse. Cinq armes par genre. Trois fois cinq quinze. Le compte est bon, pas mieux, consonne) possède une attaque magique. Ces attaques consomment plus ou moins d'énergie runique, et leur domaine d'action va de la hache de jet genre Gauntlet, à l'épée lance-éclairs. Comme il se doit, vous devrez ramasser des runes spéciales pour augmenter ou renflouer cette jauge. Voilà pour le descriptif.

Pas finaud finaud, mais efficace

Dans l'absolu, aucune catégorie d'arme n'est vraiment supérieure à l'autre. En fait, le choix dépend surtout de l'ennemi qui se trouve en face de vous. Ainsi, il sera plus efficace d'écraser du nain malicieux à coups de marteau de guerre, tandis que l'épée sera un choix de gourmet pour ce qui est de décapiter les morts-vivants (ce qui reste la seule façon de les tuer, à part les brûler). À ce sujet, il est également possible d'amputer les bras de vos ennemis, ce qui peut aboutir à des situations assez comiques (j'ai en souvenir ce nain qui se retrouve tout con devant moi, après avoir perdu ses deux bras, avant qu'il ne courre dans un coin pour échapper à son futur destin d'ex-nain). On pourra regretter l'absence d'armes de lancer (exception faite des alternatives magiques de certaines armes de mêlée), limitant ainsi les combats au corps à corps. D'un autre côté, le Viking n'est pas réputé pour son approche tactique de l'affrontement, alors l'un dans l'autre, ça se tient. De fait, les séquences de combats ne sont pas très compliquées : on tourne autour du monstre, on se protège, on frappe, on tourne, on saute éventuellement, on frappe encore. Pas la peine de trop se prendre la tête à synchroniser les actions, la plupart du temps ça passe nickel en jouant les bourrins de base (ce qui a pour avantage de rendre les combats assez spectaculaires). En revanche, les mouvements sont assez limités dans leur nombre, et vous ne pourrez pas effectuer beaucoup de combos. Seule la combinaison des touches de direction (ou de saut) et d'attaque (avec un double-clic temporellement bien senti) vous permettront de varier les hostilités. C'est con, parce qu'on se lasse assez vite de toujours faire la même chose. Certes, chaque arme possède son lot propre d'animations, mais quand même. D'autant plus con qu'intrinsèquement, les mouvements sont d'excellente qualité. Les transitions entre les coups et les déplacements sont parfaitement fluides et souples, rendant le maniement de Ragnar fort intuitif. D'ailleurs, rarement un perso n'aura été aussi maniable dans un jeu 3D. Non, sans déc', j'insiste bien sur ce point, car cela fait partie des gros points forts de Rune. Il n'est jamais compliqué de s'accrocher à une corde pour grimper, jamais lourd de sauter de plate-forme en plate-forme, jamais chiant de s'agripper aux arêtes, jamais galère de combattre contre plusieurs adversaires à la fois, jamais emmerdant de ramasser des objets. Ouaip, une maniabilité de rêve, c'est le mot.





Ceux qui aiment que le sang gicle ne seront pas déçus du voyage : membres amputés et hémoglobine à tous les étages.



Autre héritage de Tomb Raider : les leviers.



Lui, c'est Roger la Sale Gueule.



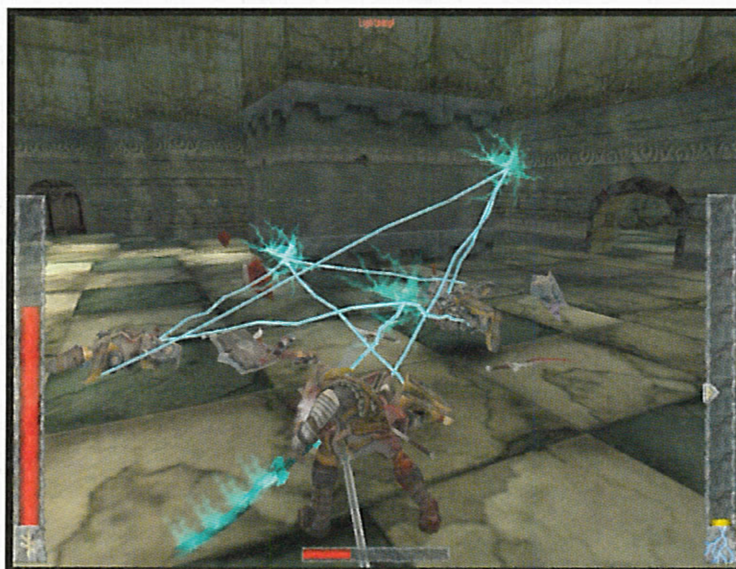
Des niveaux avec spéléologie intégrée

Les vingt-cinq niveaux de Rune ont ceci de commun qu'ils sont tous très grands, la plupart du temps souterrains, et d'une façon générale trop vides. Vous passez ainsi de caverne en grotte, de grotte en marais, de marais en tunnel, de tunnel en cavité, quelquefois sans même avoir à dégainer votre arme pendant cinq à dix minutes. En fait, je soupçonne fortement les level-designers d'avoir été des taupes dans des vies antérieures. Ok, il y a bien quelques niveaux en extérieur, mais le nombre est vraiment dérisoire. Alors du coup, question variété des décors, ce n'est pas folichon, folichon. Surtout que, comme je vous l'annonçais en début de paragraphe, les monstres ne sont pas présents en masse (aussi bien sur le plan de la qualité que de la quantité). Si, sur la totalité du jeu, vous en rencontrez une dizaine de distincts (crabes, gobelins, nains, morts-vivants, « robots », singe des glaces, guerriers...), c'est bien le bout du monde. En

fait, on retrouve le même problème que pour les mouvements : si les niveaux sont trop vides et pas foncièrement différents les uns des autres, il n'empêche qu'ils sont dans leur ensemble sacrément jolis. Certains endroits sont même superbes, avec leurs effets de réflexion, leurs textures, leur perspective, leur volume ou leur lumière. On citera par exemple le niveau de la forge des nains, avec ses énormes mécanismes en branle devant vos yeux, ou bien le charme glauque de cette forteresse enneigée parsemée de guerriers crucifiés.

Techniquement performant...

Il faut rappeler que Rune utilise le moteur d'Unreal Tournament, revisité et amélioré pour l'occasion. Et il faut reconnaître que celui-ci est très performant, aussi bien en termes de frame-rate (le 1024x768 en 32 bits tourne d'enfer sur un PIII 500 GeForce, détails poussés à donf) que de gestion des lois physiques. Les effets de lumière sont ainsi bien réalisés, les ombres étant portées dynamiquement sur le sol et sur les murs (vous pouvez ramasser des torches et explorer des endroits sombres pour vous en convaincre). Toutefois, l'effet n'est pas aussi saisissant que dans Severance qui, sur ce point, va mettre la barre très haut. De nombreux objets sont destructibles (tables, portions de murs, tonneaux, etc.), et il est même possible d'enflammer ceux qui sont en bois (à de rares exceptions près). Cela marche également très bien avec les monstres, pour ceux qui se sentent l'âme pyromane. Outre les armes, les torches et les boucliers, Ragnar peut ramasser les restes de ses ennemis après les avoir charcutés : tête et bras pourront ainsi servir à l'occasion de gourdin, ou bien de machin à lancer pour déloger ce lézard collé au plafond que vous souhaitez gober. Sur le plan des effets spéciaux, les attaques magiques sont très correctes, notamment celles électrocutant vos adversaires ou provoquant un éboulement sur leur tête. Le sang gicle de façon assez soutenue, et vos armes garderont des traces d'hémoglobine après les combat. À noter que l'inventaire est visible sur Ragnar, puisque vous voyez tout ce qu'il porte. De même, sa tête tournera automatiquement dès qu'il sera à proximité d'un objet ou d'un ennemi (pratique quand on se trouve dans des endroits obscurs). Bref, pas grand-chose à critiquer du point de vue technique, si ce n'est quelques bugs gênants concernant la perte totale de l'inventaire lors de certains changements de niveaux. Un patch est toutefois disponible pour y remédier.

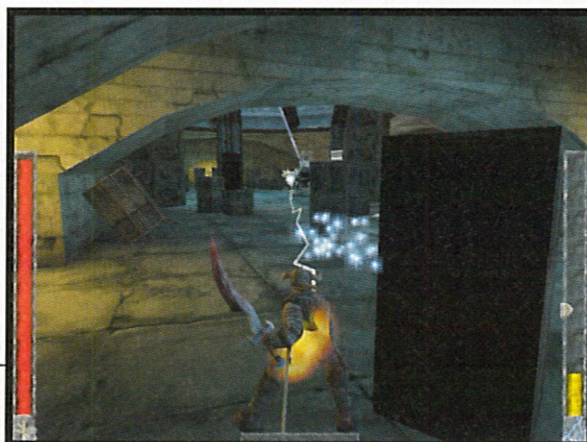


L'attaque magique de cette épée est super efficace. Tous vos ennemis sont foudroyés jusqu'à ce que mort s'ensuive.



Ah ça, pour écraser, le marteau écrase...





Il n'y a pas que les tonneaux et les ennemis qui puissent brûler.



... mais ludiquement répétitif...

Eh oui, le principal défaut de Rune se trouve dans l'intertitre. En contrepartie d'une prise en main simple, d'une très bonne réalisation, d'un joli graphisme, de nombreux pièges, et enfin de combats en mêlée spectaculaires, nous avons un jeu qui ne se renouvelle pas assez : très peu de monstres différents et pas assez de niveaux hétéroclites sont ses deux talons d'Achille. Il y a bien quelques surprises de temps à autre, mais au bout du compte, le fond du gameplay reste terriblement répétitif. Dommage.

Fishbone

En Deux Mots

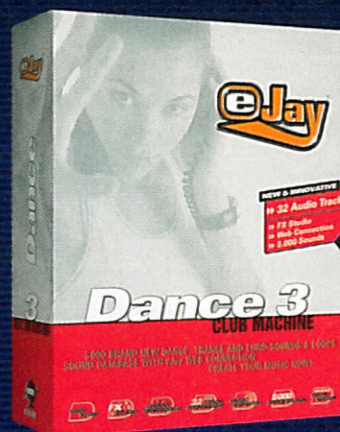
Il ne manquait pas grand-chose à Rune pour être un hit : des niveaux plus variés, des mouvements d'attaque plus variés, et des monstres plus variés. Dommage, car pour le reste, Rune est un bel exemple de maniabilité et de réalisation.

- + Une maniabilité inégalée sur PC
- + Un très bon graphisme aux couleurs chaudes
- + Le moteur d'Unreal Tournament intelligemment retravaillé
- − Des niveaux pas assez variés
- − Beaucoup trop peu d'ennemis

88 TECHN | 89 DESIGN | 85 INTÉRÊT



eJay Studio - Audio et Midi dans un seul programme !
Arrangez, enregistrez et mixez comme les professionels. Effets temps réel, support vidéo et 2500 samples libres de droits. Extensible avec DirectX et plugins VST. Puissant , intuitif et simple à utiliser.
Toutes les musiques sont composées, arrangées et produites par vous !



Dance eJay 3 - Le Studio ultime de créations House & Dance !
Avec un Editeur wave, une boite à rythmes, le Studio FX, le Music Animator et 5000 des derniers samples Dance & House. Connectez vous sur www.eJay.fr et téléchargez gratuitement encore plus de samples exclusifs.
Dance eJay 3 - le logiciel complet pour créer vos propres musiques House & Dance !



FAIT MAISON

www.eJay.fr
la nouvelle plate-forme interactive
de la communauté eJay
Music is coming home.



D'entrée, pas de grosses surprises : on retrouve les disciplines classiques, à savoir le motocross, le super cross et le free style. J'opte pour le plein air en prenant le motocross, mais je suis un peu déçu par le choix des circuits car je n'en vois que trois. Je lance le championnat, et au terme des trois courses, l'ordinateur me signale que je ne suis pas qualifié pour le tour suivant et que je peux aller voir chez moi si ma mère m'a fait du flan. Après un certain temps, j'arrive à me qualifier dans les trois premiers, ce qui me permet d'accéder à trois nouveaux circuits. Même si ce n'est pas exceptionnel, les décors sont plutôt sympas, et au niveau des reliefs, c'est vraiment bien fait, de sorte que l'on retrouve toutes les difficultés classiques à ce genre d'épreuve. Le petit truc emmerdant, c'est que si vous ne vous qualifiez pas pour le troisième stage, vous serez obligé de vous retaper toutes les courses. D'un autre côté, j'aime bien le procédé car vous êtes obligé de vous accrocher si vous voulez profiter pleinement du jeu. Du coup, je fais un tour du côté du super cross et là aussi, le principe reste identique. A priori, on trouve neuf circuits par discipline, sans compter les éventuels circuits cachés qui se débloqueront si vous réussissez quelques prouesses diverses. Pour ce qui est du free style, vous devrez vous entraîner aux figures et les réussir pour avoir accès à toute la palette. Jusque-là, rien de bien transcendant.





Ça donne envie de prendre des vacances.









MULTIJOUEURS
Réseau Local : 8
Modem direct : oui
Internet IP : 8

Jouable sur PII 400, 128 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Take 2 Développeur Deibus Studios
Texte et voix VF Nombre de joueurs 1

Vous piloterez sur un lac gelé particulièrement glissant.



Motocross Mania

SIMU DE MOTOCROSS POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Je débarque dans les couloirs de la rédac' avec une bonne gueule de bois et l'envie de rentrer me coucher, quand je tombe sur Moulinex qui me tend un jeu de bécanes. Le bougre me demande si je veux bien le tester, et comme je ne suis pas trop à la bourre, j'dis « Banco ! ». Je jette un œil sur la boîte, et j'ai tout de suite l'impression que je viens de me récupérer une grosse daube en sauce…

Sur quoi on roule ?

Comme d'hab', les 125cc, 250cc et 400cc sont à votre disposition. Vous pourrez les customiser aussi bien au niveau look qu'au niveau mécanique, si vous disposez de suffisamment d'argent. Petit truc sympa : les sensations et les bruits diffèrent suivant la catégorie dans laquelle vous évoluez. Je sais, un rien m'amuse, mais quand même. Le système de replay vous permet d'enregistrer vos courses, mais seulement en mode Entraînement, ce qui est un peu dommage. Vous disposerez, comme dans SBK 2001, d'une option qui vous permettra de prendre la mesure de votre PC afin que le jeu soit le plus fluide possible. Question mouvements du pilote et de la moto, c'est pas de la simulation. Les roues ne sont pas vraiment rondes, la végétation a été clairement dupliquée, de sorte que l'on a souvent une impression de déjà vu. De même, les motos conduites par vous ou vos adversaires ne laissent pas leur empreinte sur les pistes. En résumé, Motocross Mania est un bon petit jeu agréable avec des décors assez sympa, mais ce qui en fait vraiment une bonne affaire, c'est son prix : 149 balles. Franchement, à ce prix-là, c'est pas une arnaque.

Cap'tain Ta Race





Le saut périlleux arrière est possible mais ne rapporte aucun point.

En Deux Mots

Motocross Mania est un bon petit jeu sans prétention qui a le mérite de vous faire passer de bons moments à moindres frais. Il est clair qu'à plus de trois cent balles, je l'aurais détruit.

- + Un prix attractif
- + Une prise en main facile
- + Décors simplistes mais agréables
- − Temps de chargements un peu longs
- − Environnements peu variés
- − L'écran se fige par moments

69 TECHN | 68 DESIGN | 72 INTÉRÊT

λttention : ce jeu risque de laisser des traces... **profondes**

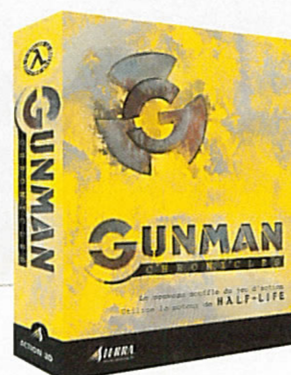


Créé à partir du moteur de Half-Life, Gunman Chronicles combine un arsenal high-tech avec une atmosphère unique pour créer un tout nouveau jeu d'action 3D. 4 planètes chacune peuplée de ses habitants inamicaux vous attendent. L'armement est la clé du succès pour un Gunman digne de ce nom : pas moins de 32 combinaisons d'armes sont possibles... et ce n'est peut être même pas assez...

GUNMAN
CHRONICLES

GAYAL





SIERRA™
www.sierra.fr

No One Lives FOREVER

ACTION POUR TOUT PUBLIC - PC CD-Rom

C'est cool les shoots. Ça fait tripper. Et grâce à No One Lives Forever, on peut voir plein de couleurs jerks.

Voilà... Nous somme en plein milieu de la Guerre Froide, quelque part au centre des années 60, époque rêvée pour l'espionnage, le contre-espionnage, et le terrorisme naissant. D'ailleurs, c'est le moment que choisit l'organisation H.A.R.M. pour frapper un coup à la face du monde. Si elle n'obtient pas ce qu'elle demande à la communauté internationale, elle menace de faire exploser n'importe qui dans le monde en le transformant, grâce à un virus rétro-radioactif, en bombe surpuissante. Évidemment, le malheureux candidat à l'éclate emmènera un maximum de personnes au Walhalla avec lui, sinon c'est pas drôle.
Mais, que fait la police ?

Agent Orange

Ben la Police, elle appelle l'agence de contre-espionnage britannique « The Operative » pour résoudre ce problème dans les temps impartis, c'est-à-dire avant que l'ultimatum des terroristes de l'H.A.R.M. n'expire. Pour ce faire, elle envoie l'un de ses plus brillants agents de terrain, à savoir Cate Archer. Pour celles et ceux à qui ce nom ne dit rien, il faut simplement imaginer une James Bond Girl en beaucoup moins nunuche et en terriblement plus dominatrice et sournoise. Donc il faut imaginer un bon kilomètre de jambes sexy, surmontées d'un corps de rêve, accompagnées d'une poitrine savoureuse et d'une tête qui ne l'est pas moins. Évidemment, imaginez tout ça dans le bon ordre, sinon ça ressemblera à n'importe quoi sauf à une fille. C'est carrément Mizzi Martin, le mannequin de l'Agence Elite, que les gens de Monolith ont modélisé, et autant le dire tout de suite, c'est plutôt réussi. Toujours pour éviter de faire désordre, cette charmante personne, comme ses contemporains croisés dans le jeu, sont habillés selon les « règles » de la mode des années soixante ; on obtient donc une Cate Archer toute de orange vêtue, nettement plus « Bottes de Cuir » que « Chapeau Melon ». Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on a enfin l'impression que les programmeurs ont pris le temps de regarder comment un corps humain normal bougeait (les yeux clignent bien, et ne se contentent pas de disparaître), sauf peut-être pour l'héroïne de tout ce vaste monde, puisque, lorsqu'on a droit de la voir à la 3e personne pendant les séquences d'animation, tout a été fait pour lui donner une démarche et une posture beaucoup plus « glamour »...
Oui ! La vraie femme, aventurière, féminine et dangereusement armée existe : elle s'appelle Cate Archer. Lara Croft a drôlement intérêt à surveiller ses abatis.





JOUABLE SUR PENTIUM II 400
ÉDITEUR FOX INTERACTIVE
DEVELOPPEUR MONOLITH ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO (SOUS-TITRES EN VF)
NBRE DE JOUEURS 1 À 16

La barrette à cheveux ne sert pas qu'à forcer des serrures. Enduite de cyanure, ça tue aussi. Et silencieusement en plus.





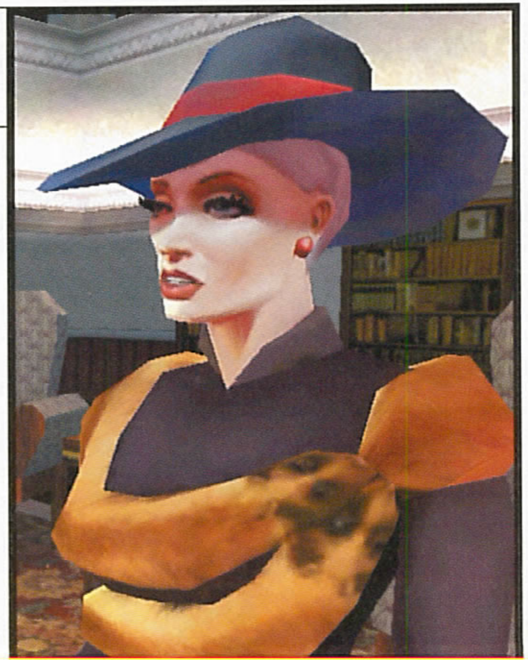
Exécutrice Woman

À part être super branchée jerk, notre agent de terrain sait quand même faire autre chose que traîner dans les boîtes. Par exemple, elle sait se défendre... Mais sévèrement, hein. Surtout que ce sont dix armes différentes qui ont été mises à sa disposition pour qu'elle puisse faire le vide autour d'elle. Certes, un bon nombre d'entre vous me diront que dix armes, c'est le minimum syndical que tout shoot doit offrir au joueur. Mais ici, toutes n'ont pas d'usage secondaire. Heureusement, un effort certain a été fourni pour les remplir d'une foule de munitions différentes. Ainsi, on peut aller de la cartouche normale à la balle incendiaire, en passant par le modèle empoisonnée au L.S.D. En plus de ça, dans son inventaires de gadgets d'agent secret, d'autres armes « spéciales » font leur apparition : rouges à lèvres acides ou empoisonnés (défense de vaporiser face au vent), mallettes lance-missiles, harpons de plongeurs sous-marins, et même des rayons laser. En matière d'attirail de combat, on n'a que l'embarras du choix. Mais s'arrêter à cette profusion de matériel ne rendrait pas grâce au jeu. No One Lives Forever est un jeu de shoot peut-être, mais d'espionnage avant tout. Attention, prenez « espionnage » au sens rocambolesque des premiers James Bond, et non comme on pourrait l'attendre dans des épisodes plus modernes du même héros. Et puis, un peu à la manière de Deus Ex, qui restera longtemps LA référence du genre, on se retrouve à infiltrer des bases secrètes peuplées de gros méchants en passant au nez et à la barbe des sentinelles, caméras de surveillance, et autres chiens de garde. Pour arriver à ses fins, on a dans sa panoplie de parfaite petite James Bond Girl des trucs aussi fous que des lunettes appareil photo/détecteur I.R./détecteur magnétique de mines, des neutraliseurs de caméras, une ceinture-grappin, et même un robot lanceur de phéromones transformant un chien de garde en toutou guidé par son instinct de reproduction. Ce jeu est une véritable mine de gadgets et de gros flingues. On se croirait presque dans un film d'Albert R. Broccoli (c'est pas une référence à Gotlib mais au producteur de film, ndrc).



On le savait déjà, mais c'est tellement bon de le rappeler : le jeu fait la part belle aux joies du sniping.

La modélisation des personnages est particulièrement soignée.



Une fille est toujours favorisée en matière de gadgets idiots : ici, un parfum qui fait dormir.



Chutes de corps

Fondamentalement, No One Lives Forever n'invente rien en matière de shoot. Mais le fait est que ce jeu ré-exploite habilement un bon nombre de recettes qui ont fait le succès du genre. Le moteur y est aussi pour quelque chose. Il s'agit de la dernière version du Lithtech Engine, déjà utilisé sur Kiss Psycho Circus mais autrement mieux exploité. Les textures sont aussi nombreuses qu'ajustées avec goût, et ce, dans des reconstitutions de décors sortis tout droit de ces fameuses années 60. Les éclairages sont dynamiques, et appliqués sur lesdites textures, ça fait un effet bœuf. Le plus étonnant reste le moteur physique. La chute des corps est gérée avec beaucoup d'astuce et d'intelligence. Bien que cela ne soit qu'un détail, les impacts sont tous localisés ; ainsi, tirer sur un quidam dans la tête ou dans le buffet n'aura pas du tout les mêmes conséquences sur sa chute, pour peu qu'il soit à proximité d'une barrière donnant sur le vide. Idem pour les escaliers ou les pentes. Jamais vous ne trouverez un cadavre encombrant un passage incliné, qu'il y ait des marches ou non : les corps dévaleront automatiquement la pente vers le bas. En matière d'I.A, on est aussi gâtés.





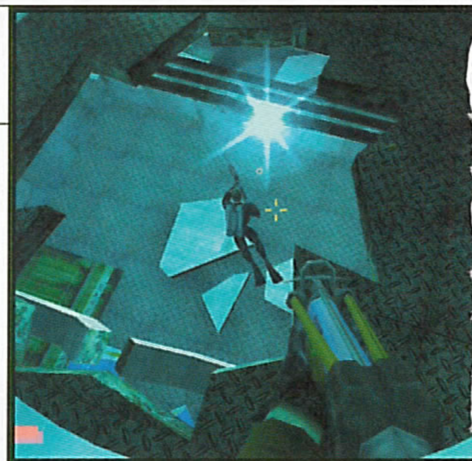




Non content de nous donner du fil à retordre en nous obligeant d'éviter les champs de surveillance des sentinelles et des caméras, il faut en plus que les ennemis donnent l'impression de savoir se servir de leur cerveau. Il n'est pas rare par exemple que ceux-ci s'amusent à nous contourner, ou encore à se précipiter sur un bouton d'alarme pour compliquer un peu plus l'existence. Certains s'amusent même à tendre des embuscades en tirant à travers les portes. Ben oui, avec tout ça, j'ai oublié de vous dire qu'on peut tirer à travers certaines surfaces. Ooops, j'allais aussi oublier le coup des lumières : celles-ci peuvent vous aveugler, comme lorsqu'on se trouve face au soleil dans un simulateur de vol.



La moindre balle perdue sur un « civil », et la partie est terminée.

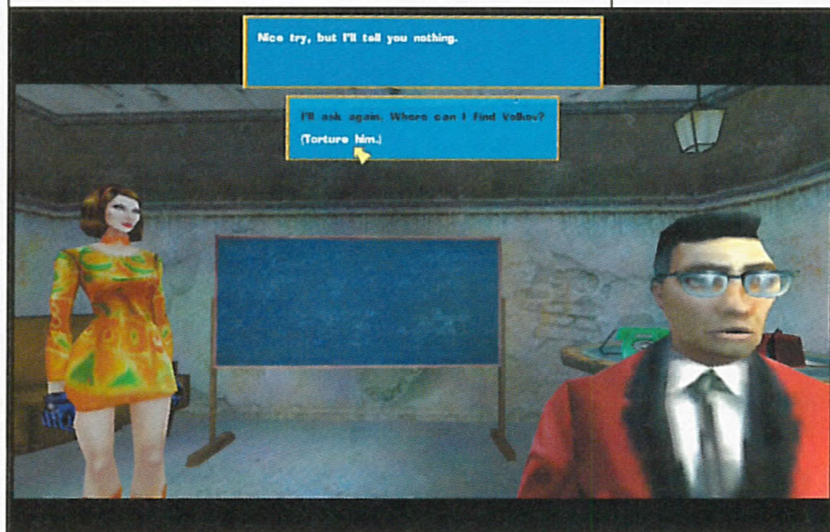


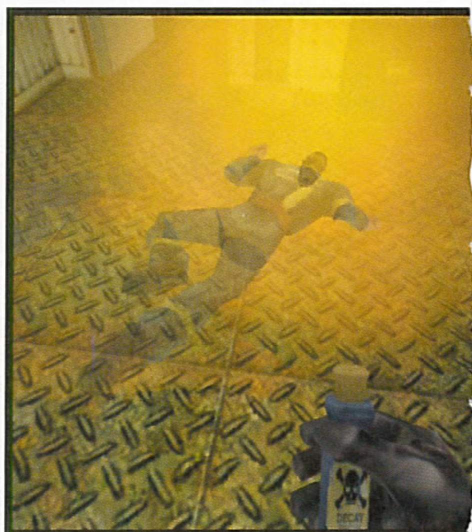
Ça vous tente, un p'tit stage de plongée sous-marine ?

Le son, c'est bon

C'est pas souvent qu'on en parle, mais dans ce cas, il fallait quand même faire une petite place à tout ce qui nous plonge davantage dans l'ambiance : la bande-son. Bon, pour commencer, la musique est un petit tour de force de reconstitution de ces musiques d'outre-temps et d'outre-lieux, qui ont la forte tendance de craindre tant elles sont ringardes, mais qui collent tellement bien à toute l'ambiance historique et scénaristique du jeu qu'elles nous immergent très efficacement dedans. Certes, il faut aimer le jerk. Côté bruitage, là, on est vachement gâtés : les portes, les interrupteurs, les claviers et autres machineries sont on ne peut plus convaincants. Et en plus, on a vraiment l'impression que ces bordels des années 60 auraient pu faire CE bruit-là. Là, c'est classe. Pour le reste des accessoires, c'est-à-dire les armes, ça tue. Enfin si je puis me permettre. Pas la peine d'en dire beaucoup plus, là-dessus, ça fout par terre. Mhhh... idem. Reste le délicat problème des voix. Le jeu fait une grande part aux dialogues et aux comiques de situation que ces derniers engendrent. Certes, ce n'est pas de l'« Austin Powers », mais on a quand même droit à quelques moments de profonds décalages dans certains dialogues. Par exemple, certains gardes se mettront à disserter sur des séries du genre « Chapeau Melon et Bottes de Cuir », ou encore « Le Prisonnier », tandis que des espions ne se priveront pas de faire des commentaires pleins de cynisme sur les mots de passe employés par l'agence. Heureusement, le caractère de tous ces dialogues bien décalés sera respecté, puisque le jeu est en version sous-titrée en français. Et ça, c'est vraiment l'une des meilleures nouvelles qui soit.

On aura droit de torturer des gens (âmes sensibles à la charpenterie, s'abstenir).

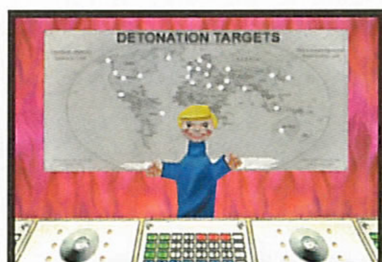




Quelque gouttes de ce produit miracle, madame, et n'importe quel cadavre encombrant disparaitra de votre plancher !



Une fois un carreau d'arbalète ou de harpon placé dans la tête d'autrui, on pourra toujours le récupérer.



Ce n'est pas parce que les terroristes de l'H.A.R.M. revendiquent leurs attentats via une marionnette qu'il faut les prendre nécessairement pour des guignols !







« Excusez-moi, monsieur... Puis-je vous emprunter votre parachute pour un court moment ? » (sic)

À pied, à cheval, et en Spoutnik

Si le monde était carré, on aurait pu dire que ce jeu nous fait voyager à ses quatre coins, au-dessus et en dessous. Au-dessus, puisqu'on va même dans une station spatiale, et en dessous, parce qu'on fait un petit stage express de plongée sous-marine. C'est le premier jeu qui a réussi à me mettre dans un bateau qui coulait, un avion qui tombait, l'air transparent d'une chute de 8 000 mètres, une épave de bateau enfouie par 250 brasses de fond, une station spatiale qui se bouffait des météorites, et même une très classique base de l'ex-R.D.A. En prime, on peut piloter des véhicules. N'allez pas croire cependant qu'il s'agit d'un jeu complet... Loin s'en faut. Pas question de retrouver la liberté d'un Deus Ex. En fait voilà : c'est un jeu « total », pas un jeu complet. On se balade dans près d'une vingtaine de missions différentes et des objectifs trop linéaires à accomplir, toujours à la recherche de quelques gilets pare-balles, voire quelques pansements, en évitant de se faire repérer par des systèmes de surveillance peut-être efficaces, mais souvent très basiques. NOLF, c'est un peu comme un couteau suisse : on fait un maximum de choses avec un minimum d'options.



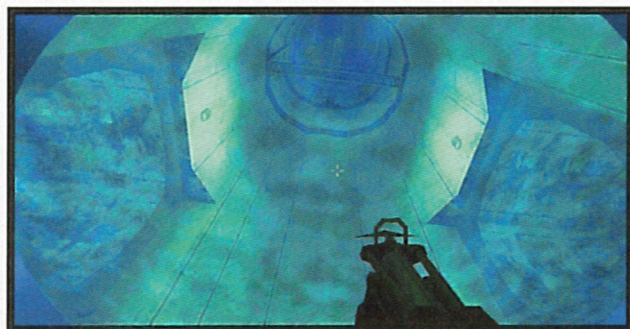
Il y a un temple aztèque, comme dans Tomb Raider, premier du nom, mais cette fois-ci, les flèches empoisonnées sont remplacées par des balles, en vrai plomb.

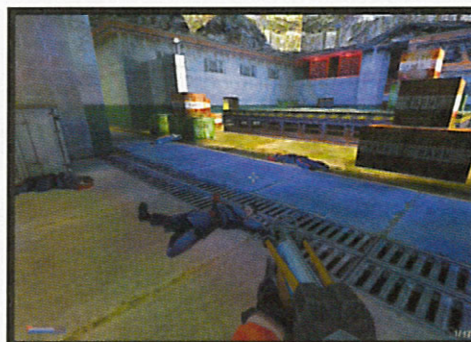


L'espionne qu'on aimait

Une fois de plus, si vous croisez quelqu'un qui vous annonce que No One Lives Forever est un jeu de shoot qui reprend l'univers d'« Austin Powers », trépanez-le. Ça n'a absolument aucun rapport avec cette parodie. Austin Powers est une loufoquerie ; No One Lives Forever tient plus d'un hommage à tous les films « d'espionnage » qui ont fait rage dans ces fameuses années 60. On, y joue comme on regarde un vieux film de James Bond (genre « Opération Tonnerre », ou même « On ne vit que deux fois »), et le background est tellement riche que ça prend. Évidemment, c'est architecturé comme un shoot, avec ses jauges de vie et d'armure, bien linéaire, avec sa part de prévisibilité, mais il y a suffisamment de finesse pour se creuser les méninges, sans pour autant tomber dans de la torture mentale. En plus de la linéarité évoquée plus haut, deux défauts sont à signaler. Primo, on ne peut pas se pencher pour observer dans un coin si un passage est surveillé, voire piégé ; secundo, lorsqu'on se fait toucher par un ennemi, on ne sait pas par où les dégâts arrivent, à l'instar d'un Half-Life. Du coup, le temps de se retourner pour savoir d'où ça vient, et paf ! on se bouffe un rab de pruneaux.
Pas grave, qu'est-ce qu'on s'amuse !

Pete Boule





Il faudra toujours s'arranger pour éviter de butter les gardes dans le champ des caméras de surveillance.



Il y a même un jeu de moto caché dans le jeu de shoot.

En Deux Mots

NO ONE LIVES FOREVER N'INNOVE PAS DANS SON DOMAINE, MAIS ON PEUT DIRE QU'IL LE RÉ-INVENTE. C'EST PEUT-ÊTRE LA PREMIÈRE FOIS QUE JE M'AMUSE AUTANT AVEC UN JEU DE LA SORTE DEPUIS HALF-LIFE, ET BIEN QU'IL N'AIT PAS LA PESANTEUR DE CE DERNIER, SON AMBIANCE EST TELLEMENT BIEN FOUTUE QU'ON Y JOUE COMME ON REGARDE UN VIEUX JAMES BOND. ON N'Y CROIT PAS UNE SECONDE, MAIS ÇA A UN CHARME FOU !

+ L'agent Archer
+ La restitution des années 60
+ Le côté très « James Bond » de l'ensemble
- On peut pas mater dans les coins
- L'absence de localisation des dégâts reçus

82	87	91
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Noël 2000

soirée privée chez

CLUB Dif'

Difintel - Micr

JEU VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougéres	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

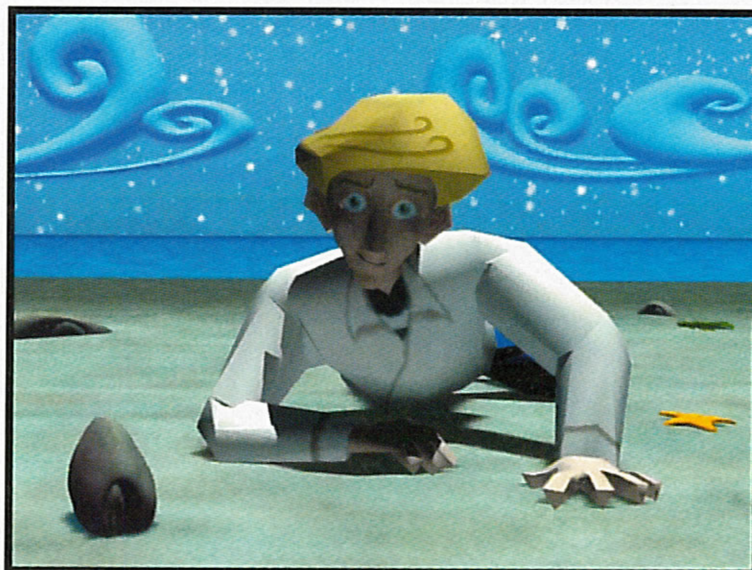
FRANCE/DOM-TOM

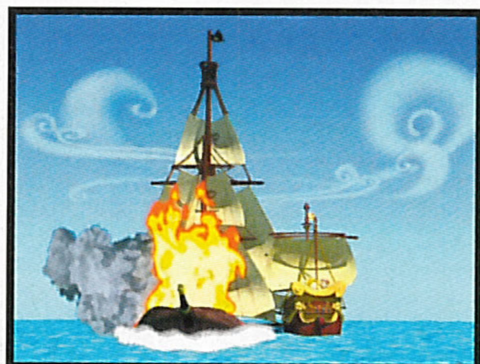
• Saumur • Annonay • Guadeloupe • Rueil • • Ajaccio • Tarbes • Levallois-Perret • • La Réunion •

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2

Les derniers secrets de Monkey Island enfin révélés ? Peut-être pas les derniers, mais voilà de quoi apprendre les injures à la mode dans les Caraïbes.

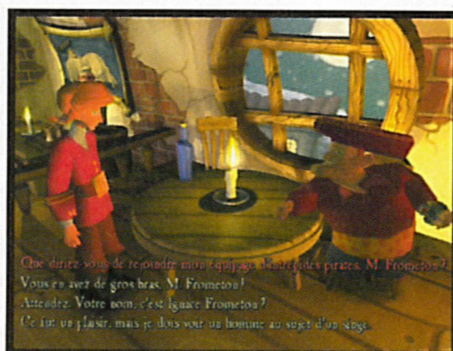




Guybrush… Ça ne vous dit rien ? Pourtant, cet anti-héros n'est pas de la première jeunesse. Il a débuté sur les planches - s'y j'ose dire - en 90 et bosse, depuis, sur les épisodes successifs de la série sans changer son registre d'interprétation : humour et blagues foireuses, on croirait presque du Casque Noir. Enfin, tout ça pour vous dire que ce quatrième volet reste fidèle à ses prédécesseurs. Les singes sont toujours présents, comme l'ambiance fantaisiste et les concours débiles. Alors ne vous attendez pas à avoir de grosses surprises en installant ce produit, vous verrez du traditionnel, que du traditionnel.

Escape from Monkey Island

AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Les dialogues restent assez libres. Vous pouvez discuter poliment ou insulter les personnages que vous rencontrez, sans que vos paroles influencent leurs attitudes. Ils restent à votre écoute jusqu'à épuisement total des choix.



Volutes et 3D

Le scénario fait suite aux précédents épisodes. Après un mariage houleux dans le dernier volet, vous voilà de retour de votre voyage de noces dans votre île préférée, l'île de Mêlée. Peu de monde vous attend sur le quai, et pourtant, votre épouse, la « gouverneur », aurait dû être fêtée par ses électeurs. Apparemment, votre absence plutôt longue a déclenché des événements désastreux dans votre petite famille : votre demeure





JOUABLE SUR **PII 300, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **LUCASARTS**
DÉVELOPPEUR **LUCASARTS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



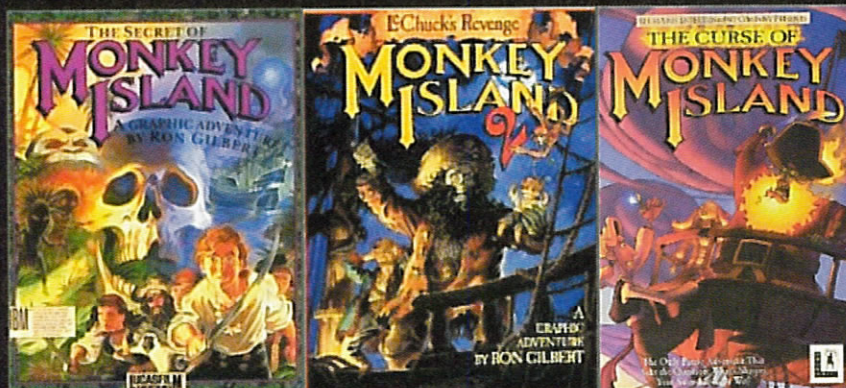
Des séquences cinématiques, genre dessins animés animent chaque chapitre de l'histoire.

Monkey Island : Une série à succès

Monkey Island : Une série à succès

Le premier Monkey Island ne date pas d'aujourd'hui. The Secret of Monkey, sorti en 1990, vit la première apparition de Guybrush Threepwood, Elaine et Le Chuck. À l'époque, Guybrush était jeune pirate. Lors de son apprentissage, il rencontra Elaine, sa femme actuelle, et surtout Le Chuck, son pire ennemi à qui il déroba le cœur de sa dulcinée. Le succès de ce pirate plutôt gauche et naïf fut immédiat. Cet anti-héros se montrait attachant, et les quelques sprites qui le dessinaient rendaient fidèlement l'humour des situations. L'aventure était drôle, et proposait des challenges délirants qui ne pouvaient que plaire au public. Le Chuck's Revenge parut en 1992 avec le même succès. Basé sur les mêmes personnages et développé par la même équipe, il suit fidèlement les traces de son prédécesseur en proposant le même type d'humour sous forme de cartoons. Le troisième volet (1997) n'amène rien d'innovant. Guybrush est toujours le héros principal , et ses mésaventures vous promènent à travers les Caraïbes comme par le passé. L'évolution entre les produits est surtout technique. En dix ans, l'informatique s'est transformée, et avec elle, le moteur de Monkey Island. On est passé de 256 couleurs VGA à la 3D, en utilisant pour le dernier volet le moteur de Grim Fandango. Si vous avez envie de découvrir les premiers épisodes des aventures de Guybrush, voilà deux sites qui vous dévoileront tous leurs secrets.

http://scummbar.mixnmojo.com
http://mi.adventurefan.de/



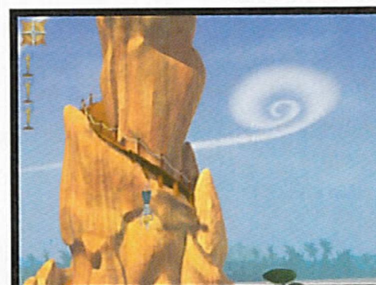
est en train d'être rasée, et votre femme bien-aimée est déclarée morte. Enfin, on vous connaît : avec votre talent habituel, vous allez la sortir de cette situation désagréable en moins de deux, d'autant que ce n'est pas la première fois. Je vous conseillerai d'ailleurs d'agir rapidement, car la mort n'a pas adouci le caractère de votre mie. L'histoire évolue autour du trio habituel (eh oui, Le Chuck, le « méchant » de la série, n'est jamais loin), et il traîne dans les Caraïbes, comme par le passé. Quelques changements ont cependant été apportés au niveau technique.

Comme vous pouvez l'imaginer, la 3D a été utilisée au maximum. Les personnages évoluent dans des décors précalculés, peu éloignés du style des précédents Monkey. D'admirables volutes traversent le ciel, et l'environnement présente toujours cet aspect cartoon qui régnait dans les premiers volets. L'ensemble lumineux, avec ses quelques animations, ne manque pas de charme. Un vrai paradis pour le touriste en goguette.

La maniabilité s'est transformée, avec la suppression de la souris. Il ne vous reste plus que le clavier, le pad ou le joystick, ce qui rend parfois difficile la conduite du héros ; mais si vous évitez de courir, vous devrez vous en sortir à peu près bien, sans vous prendre les portes ou rater les sorties. Le pad est largement conseillé si vous ne voulez pas finir les phalanges crispées sur les touches clés. Comme vous ne pouvez plus faire circuler le curseur pour repérer les zones interactives, les actions deviennent moins évidentes. Vous devez vous tourner dans les différentes directions pour obtenir, sous forme de phrase à sélectionner, la liste des actions possibles ; si vous êtes mal placé, tant pis pour vous, vous ne disposerez pas de toute cette liste.

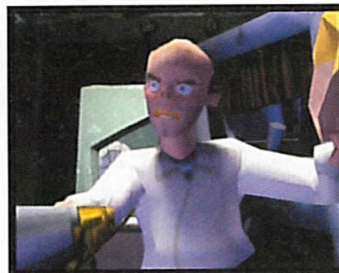


Le Chuck a beau avoir été enterré sous des tonnes de glace dans un épisode précédent, il n'en a pas moins réussi à se libérer pour revenir vous hanter. Le plus dur sera certainement de dévoiler quel personnage il utilise pour commettre ses forfaits.



Le concours de plongeons demande une sérieuse étude pour parvenir à enchaîner trois figures dignes du meilleur plongeur du monde. Un peu d'aérodynamisme, une explication claire des différents plongeons, et peut-être l'achat d'un juge peu scrupuleux vous y aideront.

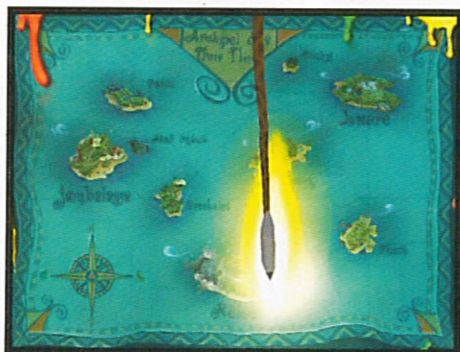






L'aventure se déroule en territoire connu. Vous retrouverez de nombreux acteurs existant déjà dans les précédents épisodes.





Visiter les plages des Caraïbes et découvrir des séances vaudou : voilà le rêve du touriste qui se réalise enfin.

Énigmes énigmatiques

Les choix multiples augmentent largement la difficulté du produit, car toutes les indications données ne conduisent pas à la bonne manip'. Vous n'êtes pas sorti de l'auberge, croyez-moi ! Les puzzles sont souvent délirants, et s'il y a bien de la logique là-dedans, il faut s'accrocher pour la deviner. Souvent, un détail sans importance se révèle primordial pour résoudre vos problèmes, mais comment découvrir le bon, celui qui vous mettra sur la bonne voie ? Vous avez bien vu les mouettes dans le ciel lors de votre premier plongeon, mais quelle relation avec votre concurrent ? Si vous êtes cinéphile, vous penserez tout de suite au film d'Hitchcock « Les Oiseaux », sauf que là, faut se creuser les méninges pour savoir quoi faire pour que ces mouettes se jettent sur le plongeur et qu'il rate ses figures. Peut-être un canapé aux poissons discrètement introduit dans son huile pour le corps les excitera-t-il suffisamment ? Ceux qui n'ont pas vu le film se contenteront d'essayer toutes les combinaisons possibles, et c'est bien là que se situe le problème. L'importance de l'inventaire ne simplifie guère la vie, et sans éclair de génie, les détails qui vous mettent sur la voie ont un aspect parfois si anodin, que vous galérez à mort avant de comprendre ce que vous devez faire. Avoir l'œil à tout et dialoguer avec tout le monde, jusqu'à ce qu'on finisse par vous jeter, est primordial. Les solutions sont souvent indirectes : pour résoudre une énigme, vous devez additionner plusieurs actions, sans forcément avoir une idée du résultat. Par exemple, le démolisseur qui s'amuse sur votre demeure n'a pas vraiment envie de bosser ; si vous devinez ce qui le motivera à abandonner sa catapulte le temps que vous la dérégliez, vous arriverez à l'arrêter définitivement. Pour cela, vous devez être à son écoute et ne pas hésiter à fouiller toute l'île pour découvrir le bon objet qui le fera réagir. La progression peut se résumer à une chasse perpétuelle aux objets et aux interactions entre eux et le décor. Eh oui, bienvenue chez Lucas !

Devenir un grand sportif

Humm, vous vous souvenez des duels d'injures et des concours idiots que vous étiez obligé de faire ? Eh bien, ne croyez pas y avoir échappé car on vous en remet une couche, histoire de préserver l'ambiance de la série. Alors, vous aurez toujours droit à des combats d'insultes à l'arme blanche ou au bras de fer. À vous de découvrir l'insulte suprême pour bannir définitivement Le Chuck et ses complices de vos îles, lors d'un de ces duels historiques. Ne croyez pas que ce sera simple, car votre adversaire vous renverra la balle, et parmi tous les choix accessibles, vous devrez prendre celui qui lui coupera l'herbe sous les pieds. Mais de nombreuses autres activités vous attendent : plongeons, dialogues avec des perroquets menteurs, combat avec un singe et rodéo de lamantin... Vous découvrirez des sports dont vous n'avez jamais entendu parler, et qui font souvent appel à des accessoires surprenants. Ne vous en faites pas, vous vous habituerez très vite à associer les objets les plus incongrus à vos tentatives pour griller vos concurrents.





Les puzzles sont souvent délirants, et s'il y a bien de la logique là-dessous, il faut s'accrocher pour la deviner.

DVD VIDEO

Chroniques de la Guerre de Lodoss

volume 1, épisodes 1 à 5

- *reportage et interviews*
- *géographie des lieux*
- *bibliographie*
- *galeries d'images*
- *bandes annonces*
- *le + Kaze*

• version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •



Les rôles, dans ce Monkey, sont quelque peu inversés : les pirates, terrorisés par le capitalisme sauvage et ses suppôts, sont bannis vers des atolls décharges. Comment leur redonner confiance pour qu'ils se battent comme les brutes qu'ils sont, en fait ?

Heureusement, l'ambiance n'a rien à envier aux précédents épisodes. Comme par le passé, Monkey Island est baigné d'un humour particulièrement crétin. C'est à prendre ici comme un compliment. À Joy, on aime bien l'humour crétin. Les concours d'insultes vous entraînent dans des duels délirants, et les dialogues vous conduisent à des déclarations uniques, que vous n'oseriez même pas répéter de vive voix. La traduction française a bien respecté l'aspect humoristique, et propose des sous-titres pour les malentendants, histoire que personne ne rate les blagues. Les situations dans lesquels le héros s'embourbe ne manquent pas de piment et jouent avantageusement des clichés. Vous ne verrez jamais une maîtresse d'école aussi tyrannique que celle des pirates, et les parties de jambes en l'air (elles ne sont que suggérées) sont trop répugnantes pour ne pas en rire. Chaque personnage a un rôle souvent caricatural. On se moque du pirate vendeur de parfums, comme de l'affreux coupeur de gorges devenu marionnettiste. La musique et les bruitages soutiennent à fond la cocasserie des situations ; et le doublage des dialogues avec les jeux de voix accroît cet aspect comique du jeu.

Croisière dans les Caraïbes

Monkey Island est aussi connu pour ses belles croisières à travers les Caraïbes. Chaque volet vous a fait voyager sur de nombreuses îles, où trésors et pirates vous attendaient. Escape from Monkey Island ne déroge pas à la règle. À bord d'un bateau rose, vous voyagerez à travers les Caraïbes et découvrirez, à chaque escale, des décors originaux équipés de tout le confort réservé aux touristes.



Aimer le traditionnel

C'est sûr que, question innovation, le produit est un peu restreint. Peu de personnages sont vraiment nouveaux, et on tourne toujours autour du trio infernal. L'humour reste identique à celui des autres épisodes, les fans s'y retrouveront complètement. On pourrait reprocher aussi l'absence de souris et la difficulté de certaines énigmes. Il faut avoir un esprit bizarrement tourné pour penser à faire boire des perroquets pour les différencier. On est à des kilomètres d'un Atlantis ou d'un De Sang Froid, et on s'en réjouit. Ici, ça n'arrête pas de bouger, avec un scénario plein de rebondissements, enrichi d'un background s'étendant sur dix ans. Et quand on arrive enfin à résoudre un puzzle ou à comprendre le système de classement d'un singe diabolique, le plaisir n'en est que plus intense. Impossible de s'endormir sur son clavier ou d'abandonner en cours de route ; on s'énerve certainement quand on est coincé, mais le challenge doit être relevé à tout prix. Au final, on se régale à découvrir une aventure respectant la tradition des grands jeux LucasArts. Une sorte de retour aux sources qui s'apprécie sans limite. Et puis franchement, les jeux qui ne se prennent pas au sérieux sont assez rares pour qu'on ne laisse pas passer celui-ci. Pour un peu, on avait presque oublié que jouer, c'est rigolo.

Kika

Pour un peu, on avait presque oublié que jouer, c'est rigolo.



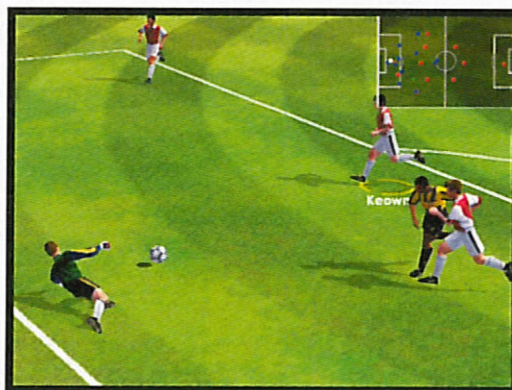


En Deux Mots

Ce dernier volet de Monkey Island ne s'éloigne guère de son prédécesseur. Si le graphisme a changé, on ne peut pas en dire autant de l'humour et des énigmes à résoudre. On a affaire à un produit aussi difficile que par le passé, qui vous scotchera de nombreuses heures devant votre PC.

- + L'ambiance héritée des Antilles
- + Les dialogues humoristiques
- − Ne se joue pas à la souris
- − On bloque sur certaines énigmes

80	89	87
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



MULTIJOUEUR	
Même écran	4
IP Direct	2 à 8
Modem	2
LAN	2 à 20
Null Modem	2

Jouable sur **Pentium II 450, 64 Mo Ram, Carte 3D**
Éditeur **Electronic Arts**
Développeur **EA Sports Canada**
Texte et voix **VF**

Ça va bientôt faire six ans que les Canadiens d'Electronic Arts nous jettent régulièrement dans la gamelle une nouvelle version de FIFA. Et on ne va pas trop s'en plaindre puisque jusqu'à présent, on n'a pas encore trouvé mieux pour jouer au foot sur PC.



Si les photos d'écran pouvaient parler, vous entendriez les fabuleux commentaires de Thierry « Belle passe ! » Gilardi et Laurent « Oh putaing il a frappé comme une mule ! » Paganelli.



FIFA 2001

JEU DE FOOT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Conformément à une logique numérique implacable, voici donc FIFA 2001. Comme d'habitude, le jeu dispose de la licence officielle, ce qui nous permet de jouer avec les vrais noms de footballeurs. Ça nous évite les « Zinedone Zidine » ou « Fabien Barthaz ». Pour le grand public, genre Tata Josette qui achète le jeu à son petit neveu, c'est paraît-il un argument marketing massue d'avoir les vrais noms, les vrais maillots, les vrais écussons, tout çaaaa… Comme d'habitude aussi, on retrouve un bon paquet d'équipes. Il y a plus d'une cinquantaine de sélections nationales - ça va de la France au Qatar - ainsi qu'une quinzaine de clubs de championnats en moyenne pour chacun des dix-sept pays représentés. À vue de nez, ça doit nous faire un total de… hmmm, je pose quatre et je retiens sept, je passe en logarithme et je divise par le taux d'alcoolémie d'un hooligan de base, voilà, ça nous fait quelque chose comme 300 équipes. Pour faire courir tout ce beau monde, on dispose, exactement comme dans FIFA 2000, de trois compétitions : la Coupe du Monde, le Coupe des Clubs Champions et la Coupe EFA. On peut aussi créer ses propres compétitions en choisissant les équipes, le système de qualification et tout le bazar, ou bien suivre une saison de championnat.



Il est quand même super-beau notre Stade de France qu'on a à nous dans notre pays.



Claque dans la gueule

Dès les premières foulées, FIFA 2001 s'avère à la hauteur de son prédécesseur. On a beau être habitué à la qualité graphique des jeux de chez EA Sports (les FIFA, les NHL, les NBA machin chose...), on se prend toujours la même claque dans la gueule en





Admirez l'ombre portée des drapeaux placés sur le toit du stade. Ouaip, on en a fait du chemin depuis Kick Off.

découvrant la modélisation des joueurs, 3D-isés des cheveux aux crampons. Conformément à la grande tradition des FIFA, cette nouvelle version n'est pas une révolution technique par rapport à l'édition précédente, mais il y a quand même assez de nouveautés, assez de petits trucs en plus pour que ça continue à nous décrocher la mâchoire.

Cette fois, le gros effort s'est fait au niveau des animations. FIFA 2000 était déjà bien balèze sur ce plan-là, mais pour cette suite, ça devient n'importe quoi. C'est toujours de la Motion Capture bien sûr, mais poussée à la perfection. Pour n'importe quelle action de jeu, le moteur graphique nous sert le mouvement juste, la petite attitude « comme à la télé », le détail qui tue. Tenez par exemple, quand un gars se mange un carton, son visage s'anime, ses lèvres bougent de manière très réaliste ; on peut presque y lire « Va bouffer tes morts, enfoiré d'arbitre corrompu ! », ou quelque chose d'approchant. Idem lorsque le gardien engueule ses défenseurs ou lorsque les joueurs se frottent les uns aux autres après avoir marqué un but pour déposer leurs odeurs sur le mâle dominant. C'est vraiment fluide et réaliste, les mouvements s'enchaînent naturellement, bref, c'est un bonheur. Évidemment, ça, c'est pour épater la galerie et faire de jolis interludes entre les actions, mais pendant le jeu aussi on retrouve cet extraordinaire souci du détail. Que ce soit un contrôle orienté, une réception de passe à terre ou une grosse gamelle sur la pelouse après un tacle-attentat, c'est comme dans la vraie vie réelle de la réalité : c'est télé-réaliste. On peut juste regretter que les visages des joueurs, pourtant pétés de polygones et de textures, ne soient finalement pas encore très ressemblants. On se demande bien pourquoi les graphistes ne se contentent pas de mettre directement en texture la photo du visage du joueur, comme cela se fait sur la série des jeux NHL du même éditeur.



Au niveau du rendu du stade, ça s'est aussi pas mal amélioré. Par rapport à FIFA 2000, les tribunes ne changent pas beaucoup puisqu'on retrouve malheureusement les spectateurs 2D un peu pourris, mais entre le terrain et les gradins, c'est désormais Byzance. On peut admirer les arbitres de touche, aussi bien modélisés que les joueurs : ils courent le long de lignes et agitent leurs fanions. On peut aussi voir les flics en parka jaune-fluo qui surveillent les tribunes, et même les bancs de touche au grand complet, avec des remplaçants en survêtement faisant des exercices d'échauffement. Enfin, dernière petite amélioration technique à signaler : les types de terrain et de gazon sont un peu plus variés. On peut par exemple admirer des pelouses au motif circulaire et des ombres portées très détaillées de la structure du stade. C'est pas grand-chose, mais c'est tout à fait dans l'esprit de la série FIFA : rajouter une foule de petits détails et d'améliorations mineures à chaque nouvelle version pour se rapprocher petit à petit du jeu de foot ultime.


Au cas où vous vous le demanderiez, c'est bien une godasse qu'on voit ici, avec crampons en 3D et semelle texturée.



Vous voyez la petite jauge verte en bas ? C'est une nouveauté. Elle permet de régler la puissance de son shoot lorsqu'on tire au but. Malgré ça, il est toujours très dur de marquer depuis l'extérieur de la surface.

Arcade un jour, arcade toujours

Ceci dit, le jeu de foot ultime, FIFA 2001 ne l'est pas encore. Peut-être que FIFA 2017 le sera, mais pour l'instant, malgré les améliorations successives, le dernier-né des studios d'Electronic Arts n'atteint pas encore le niveau de la référence en la matière, le fantastique ISS Pro sur PlayStation. Certes, la réalisation est de grande classe, mais en ce qui concerne le jeu en lui-même, la profondeur tactique et le réalisme des parties, ça reste quand même bien orienté arcade. C'est un peu moins bourrin, mais on reste quand même sur notre faim dès qu'il s'agit d'élaborer des attaques collectives un peu fines. On dispose toujours de la même palette de mouvements que dans la version précédente, que ce soit en attaque (passe, passe en profondeur, passe aérienne, tir, roulette...) ou en défense (tacle soigné, tacle de boucher...).

En théorie, on peut faire plein de choses, mais en pratique, on comprend vite que seules quelques techniques sont vraiment payantes. Pas besoin de s'emmerder à jouer collectif à mort et à chercher la

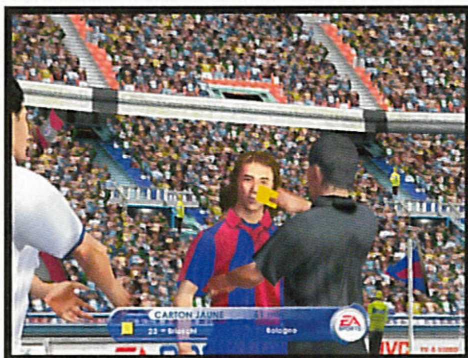






La vue en caméra « Toit » est sûrement la plus jouable, car on peut bien voir ce qui se passe autour de soi. Il existe trois autres caméras (Virage, TV, Aérienne), toutes réglables en zoom et en hauteur.

passe du siècle quand on peut effacer un défenseur très simplement en effectuant une roulette ou une accélération bien placée. C'est toujours du FIFA quoi, c'est rapide, voire furieux en multijoueur, il n'y a pas de temps mort, mais cette intensité se fait au dépend de la profondeur tactique du jeu. La « FIFA Touch » se retrouve d'ailleurs aussi au niveau des scores. Tenez, en début de test, pour m'échauffer, je me suis fait un petit PSG-Bologne en amateur (le niveau de difficulté par défaut) avec mi-temps de 10 minutes. Résultat : 24-0. Il suffit de filer le ballon à Anelka, de faire une ou deux roulettes pour passer le rideau défensif, une praline à bout portant devant le gardien et hop, but ! Ça marche huit fois sur dix en y allant pépère. Au niveau de difficulté suivant (Professionnel), ça s'améliore un peu mais les scores restent irréalistes (ne comptez pas marquer moins de huit buts par match dès que vous maîtriserez le jeu). En International en revanche, ça devient beaucoup trop difficile. Il est quasiment impossible d'approcher la surface de réparation sans se faire éclater par un défenseur, ça devient vite décourageant. Ce problème de difficulté mal dosée existe dans les FIFA depuis des années, il serait vraiment temps de le régler...



Le monopole FIFA

Bon, je ne voudrais pas finir sur une impression négative parce que, vraiment, FIFA 2001 ne le mérite pas. OK, ça reste bien arcade, un peu bourrin, et au niveau de la profondeur tactique, on n'atteint pas les sommets de ISS Pro sur PlayStation. Mais l'essentiel est là : on s'amuse, que ce soit en solo malgré des niveaux de difficulté pas très équilibrés ou en multijoueur, et on s'en prend plein les yeux, notamment grâce aux animations d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Si vous cherchez un bon jeu de foot sur PC, vu l'inexistence de la concurrence, c'est FIFA 2001 ou rien. Si vous possédez déjà FIFA 2000 ou un de ses dérivés récents comme Euro 2000, vous pouvez craquer pour cette nouvelle version puisqu'elle offre de bonnes améliorations au niveau technique et un style de jeu fidèle à ce qui a fait le succès de la série.

Ackboo

On garde l'excellent système de coup de pied arrêté introduit dans une des précédentes versions de FIFA, avec trois boutons assignés aux joueurs les mieux placés.



En Deux Mots

CE FIFA 2001 EST UNE BONNE CUVÉE. ÇA RESTE ORIENTÉ ARCADE, MAIS LE GAMEPLAY CONTINUE DE S'AFFINER LENTEMENT ET LA RÉALISATION TECHNIQUE EST VRAIMENT REMARQUABLE.

- \+ On ne trouve pas de meilleur jeu de foot sur PC
- \+ Les animations sont étonnantes de réalisme
- \+ Les bords du terrain se sont bien peuplés
- \+ Environ 300 équipes officielles, nationales et internationales
- \+ Toujours aussi marrant à jouer...
- − ...même si ça reste assez arcade, donc parfois peu réaliste, comme tous les FIFA
- − C'est encore très dur de marquer de loin.

92 TECHN | 85 DESIGN | 85 INTÉRÊT



Même si le public reste en 2D, les stades ont quand même de la gueule...

Submarine Titans

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom

Développer une civilisation et affronter deux sociétés ennemies sous la mer, l'idée paraît assez séduisante. On s'imagine tout de suite évoluer dans des fonds sombres, entre deux eaux. Ne rêvez pas. Redescendez sur terre, si j'ose dire. Submarine Titan présente une version édulcorée des océans. Les cartes sont de couleur uniforme, à quelques nuances verdâtres et brunâtres près. Peu d'animaux nagent dans ces fonds marins, à croire qu'on a fini par tout bouffer. Les animations sont rares et n'atteignent pas le niveau d'un Total Annihilation. Les combats se résument le plus souvent à construire avant l'autre le maximum d'unités. L'I.A. n'est pas géniale mais les développeurs ont résolu ce problème en vous filant carrément les instructions qui permettent de modifier leurs fichiers. Les petits malins peuvent presque carrément rebâtir toutes les cartes en utilisant l'éditeur ; les autres joueurs risquent de moins apprécier la prise de tête occasionnée et ainsi, le produit leur paraîtra beaucoup moins fun.

On retrouve les principales caractéristiques d'un Red Alert ou d'un Starcraft. Trois ressources vous permettent de développer vos bases. Il existe peu d'unités différentes mais les nombreux upgrades multiplient leurs types d'action. Certains animaux marins sont utilisables en défense ou comme voleur. L'originalité provient surtout de la possibilité de jouer sur la profondeur pour positionner ses navires et ainsi les planquer dans les anfractuosités du décor, mais elle n'est pas suffisamment exploitée pour permettre au produit de se démarquer de ses concurrents.

Kika



Les cochons de guerre



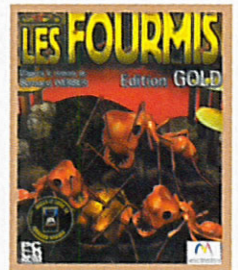
Stratégie au tour par tour pour tous joueurs - PC CD-Rom

On dit souvent que les fantassins sont de la chair à canon alors pourquoi pas, pour une fois, les remplacer par de la chair à saucisse ? On nous propose donc des affrontements entre cochons mais à la façon de Worms. Les combats sont au tour par tour, et vous ne pouvez bouger qu'une unité à la fois. Ce qui faisait le succès de Worms était surtout son décor « interactif » et ses armes rigolotes, aux effets souvent incontrôlables. Ici, ne vous attendez pas à trouver ce type de délire : la carte 3D reste figée tout au long de la partie, comme les adversaires en mode Solo. Vous avancez vos troupes une à une tandis que les autres essayent de vous atteindre quelle que soit la distance. Les armes sont classiques et n'offrent aucune animation exceptionnelle ni d'effets indésirables. Vous visez, tirez, et le tour est joué. Seuls les dialogues sont à peu près drôles et encore, ils se répètent beaucoup trop et finissent pas lasser. En réseau, les parties sont tout aussi anesthésiantes : le manque d'interactivité tue tout désir d'écraser son concurrent.

Kika

Les Fourmis : Les Guerres de l'Ouest

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom



Quinze nouvelles cartes pour vous livrer aux guerres insectoïdes : Microïds n'a pas lésiné sur les moyens pour vous entraîner encore une fois dans le trip fourmis. Les décors ont évolué quelque peu, avec des zones rocailleuses et même sableuses. La faune s'adapte et l'on voit apparaître des crabes et des moineaux, à éviter absolument si vous ne voulez pas voir votre population s'effondrer d'un coup de bec. Les missions, même dans le mode le plus facile, demandent pas mal de dextérité. Il faut surtout avoir suffisamment joué au Fourmis original pour bien connaître les priorités de développement de sa fourmilière et ne pas perdre de temps par rapport à ses adversaires. Fini de camper dans votre nid douillet, vous devez ici faire preuve d'agressivité et utiliser toutes les unités que l'on vous dispense à chaque début de partie pour éviter de finir trop vite dans les entrepôts de l'autre. Eh oui, vitesse et clairvoyance : voilà les deux préceptes que vous devez avoir en tête, car si vous ratez le coche en début de mission, vous êtes bon pour la relancer. On ne vous demande plus d'assurer un minimum, on exige de vous des qualités de tacticien visionnaire. Pour vous faciliter la vie, des unités comme les concierges ont été redéfinies et quatre autres ont été ajoutées. Ce n'est pas l'invention du siècle mais elles ont le mérite de rendre le jeu un peu plus rigolo. Au final, Les Guerres de l'Ouest, en dehors de ses nouveaux challenges, n'amène pas grand-chose de plus, mais à 129 F l'add-on, pourquoi se priver ?

Kika

F1 Championship – Saison 2000

Simu de F1 asthmatique pour tous joueurs – PC CD-Rom



On s'en souvient. F1 2000, malgré un paquet de qualités, avait foiré son entrée en scène en raison d'un framerate impropre à la jouabilité. Aujourd'hui, Saison 2000 se présente comme une mise à jour de F1 2000, intégrant plein de choses qui sonnent bien à l'oreille : une école de pilotage, une gestion de la pluie réussie, les vraies grilles de départ de la saison, de nouveaux effets spéciaux, des tracés mis à jour, de nouveaux sons, etc. Cependant, malgré une configuration plus puissante que celle utilisée au moment du test de F1 2000, le framerate reste toujours aussi pitoyable dès que vous êtes en course avec d'autres voitures à l'écran. Et pour peu que vous ayez limité le nombre de voitures affichées simultanément à six, histoire de soulager le processeur (sans grand succès), un phénomène « d'apparition-disparition » de ces dernières digne d'un ectoplasme en grande forme viendra achever une quelconque volonté de passer outre l'animation lente et saccadée. Du coup, Saison 2000 reste injouable. Un beau gâchis que ce moteur, car le reste (modélisation, pilotage, I.A.) ne méritait pas un tel traitement.

Fishbone

Submarine Titans	Les cochons de guerre	Les Fournis	F1 Championship
Tourne sous WIN 95, 98, Direct 3D	Tourne sous WIN 95, 98, Direct 3D	Tourne sous WIN 95, 98, Direct 3D	Tourne sous WIN 95/98
Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram	Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram	Jouable sur PII 400, 64 Mo Ram	Jouable sur P4 5000
Éditeur TF1 Multimedia	Éditeurs Canal + Multimedia, Infogrames	Éditeur Microïds	Éditeur EA Sports
Développeur Ellipse Studio Australie	Développeur Infogrames France	Développeur Microïds France	Développeur EA Sports G.-B.
Texte et voix VF	Texte et voix VF	Texte et voix VF	Texte et voix VF
Nbre de joueurs 24	Nbre de joueurs 4	Nbre de joueurs 8	Nbre de joueurs 1
Techn 50	Techn 43	Techn 70	Techn 55
Design 49	Design 32	Design 73	Design 87
Intérêt 51	Intérêt 25	Intérêt 72	Intérêt 58

Blair Witch 2 : The Coffin Rock

Genre : Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



Le parti pris de créer trois chapitres qui remontent de plus en plus loin dans le temps est assez sympa. Mais pas de doute : nous sommes ici face à la quintessence du jeu d'aventure rêvé par un gars qui finira son existence dans un asile de dingues. Reste un jeu assez superbe avec un design vraiment top, des énigmes souvent intéressantes, et une histoire assez originale pour que l'on continue à jouer, sans toutefois pousser des cris d'extase. On le voit bien, Blair Witch II n'aura pas le succès du premier épisode. Pourtant, ce dernier était un joli morceau de bravoure, un joli machin bien flippant avec scénario élaboré. Ici, on a droit à une débauche de violence guerrière, et surtout à un jeu plus orienté action que son prédécesseur. En revanche, on aurait pensé à tout sauf au moteur de Nocturne pour un shoot : la moitié des décès du personnage était due à des déplacements imbitables. Pour allonger la durée de vie, on trouve une pirouette scénaristique digne du Manège enchanté de Collargol, consistant à faire jouer deux personnages qui revivent deux fois les mêmes événements et qui passent deux fois aux mêmes endroits. Là, j'applaudis à deux mains.

Bob Arctor





Contrairement à ce qui avait été annoncé le mois dernier, BWP a été vendu à un prix normal et en bundle avec l'excellent Nocturne, ce qui est plutôt cool pour ceux qui ne possédaient pas le jeu. Hélas, Blair Witch II ne sera pas accolé à quoi que ce soit, mais bel et bien vendu 299 francs. Rappelons au passage que le jeu est court (moins de douze heures) et que pour posséder la saga entière, vous allez devoir dépenser 900 francs car un troisième chapitre est en route. Allez, ça vaut bien 20 points d'intérêt en moins.

Blair Witch 2

Tourne sous **WIN 98**
Jouable sur **PIII 500, 64 Mo Ram**
Éditeur **Terminal Reality**
Développeur **Humanhead États-Unis**
Texte et voix **VO**
Nbre de joueurs **1**

Techn	Design	Intérêt
78	85	45

Thandor : The Invasion

Genre : Stratégie temps réel - PC CD-Rom



Non, Tandor Fighter n'est pas un plat hindou. Mais jouons donc ensemble au jeu des mille similitudes. Sur un terrain 3D (2), deux factions s'affrontent (1) (2). Celles-ci devront construire des bâtiments (1) (2), récolter des ressources (1) (2) appelées Xenit ou Tritium (1) qui leur permettront de construire des unités (1) (2). Le terrain est au départ inconnu (1) (2) pour tous les protagonistes, et il sera de bon ton d'explorer vite fait ce dernier à l'aide de véhicules tout-terrain rapides (1).

Le moteur graphique du jeu est tout à fait surprenant. On pourrait le définir comme le premier moteur en vraie-fausse 3D. Pourquoi ? Parce que même s'il est possible de faire tourner le plateau de jeu sur tous les axes, on se rend compte qu'il y a un problème au niveau des lignes de fuite, et donc de la perspective des bâtiments (3). En gros, on fait tourner des objets axonométriques sur eux-mêmes (2) (4). Le résultat est assez moche (4), sans toutefois choquer autant que cette immense repompe qu'est Thandor : The Invasion.

Bob Arctor

(1) Command and Conquer
(2) Warzone 2100
(3) Picasso 3D
(4) Mako Poterie



Thandor

Tourne sous **WIN 95, 98**
Jouable sur **PII 400, 64 Mo Ram**
Éditeur **Jowood Productions**
Développeur **Innonics Allemagne**
Texte et voix **VO**
Nbre de joueurs **4**

Techn	Design	Intérêt
50	50	40

Aiken's Artefact

Shoot pour 10-14 ans - PC CD-Rom



Attention, ça va être un test aussi bref que morose. Ça tombe bien d'ailleurs, puisqu'il n'y a pas grand-chose à dire de ce jeu. C'est un shoot qui vise plutôt un public de jeunes ados. On y incarne un flic doté de pouvoirs psioniques. Il envoie des boules de feu, des éclairs, des tornades de feu. Il peut aussi lire dans les esprits des personnages qu'il rencontre, ce qui lui permet de récolter des indices pour la partie aventure (vraiment embryonnaire) qui sert de fil rouge au jeu. C'est plutôt joli et les voix sont particulièrement réussies (on trouve celle de Ice T, qui rend vraiment bien). Le gameplay, lui, est raté. On se paume complètement dans les cartes, il ne se passe pas grand-chose, et même le casse-monstres est mou. Bien qu'il y en ait une dizaine au programme, on a tout intérêt à toujours utiliser le même pouvoir (la boule de feu). La maniabilité est mal fichue, les monstres stupides. Assez vite, on s'ennuie et on lâche l'affaire. Morose. Voilà.

monsieur pomme de terre



Kiss Pinball

Flipper pour fans de Kiss - PC CD-Rom

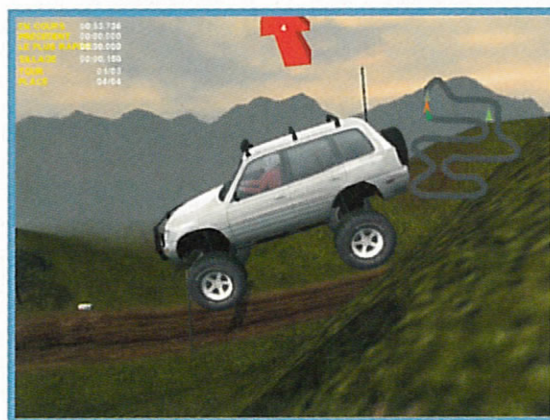


C'est le deuxième effet Kiss Cool, si j'ose dire : après Psycho Circus, testé dans Joy n°118, voilà un nouveau jeu à la gloire du groupe Kiss. Le précédent était un shoot ; celui-ci n'est qu'un banal flipper. Bon, on pourrait dégoiser pendant des heures sur le groupe Kiss, mais contentons-nous de parler du flipper. Deux tables sont proposées. Le plateau scrolle, à moins que vous ne passiez en haute résolution. Auquel cas il s'affiche en plein écran avec les scores à droite. Que dire de ce flip' ? C'est de la 2D de chez vieux machin comme on n'en fait plus depuis la série fantastique des Extreme Pinball. D'un autre côté, Kiss Pinball tournera sans problème sur une machine asthmatique. Encore faut-il supporter de voir la tronche de Kiss à longueur de partie, et des riffs de hard à chaque contact avec un champignon (fans de Kiss, merci, les réclamations, c'est à iansolo@joystick.fr).

iansolo

4x4 Evolution

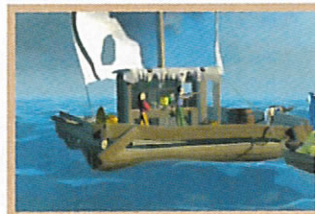
Dépliant publicitaire pour 4x4 pour tous joueurs - PC CD-Rom



À première vue, 4x4 Evolution a l'air d'un jeu plutôt cool, voire carrément sympa. Les voitures sont très jolies, tellement jolies que de loin, on a tendance à les confondre avec de vraies photos. Les circuits, bien qu'un peu vides, tiennent la route. Un mode Carrière permet de participer à des courses de plus en plus ardues, où les primes permettent d'acheter de nouvelles voitures ou de nouvelles pièces. Huit joueurs peuvent s'affronter simultanément et s'adonner ainsi aux joies du hors-piste en groupe. Mais alors, qu'est-ce qui cloche ? Bah le problème, c'est que derrière cette belle vitrine (de Nowel), on ne trouve rien qui amuse plus de cinq minutes. Les tracés sont soporifiques, et au fond, n'utilisent qu'assez peu les capacités tout-terrain des (nombreuses) voitures. De plus, le modèle physique des bagnoles n'est pas plus amusant que celui d'un vieux tracteur... Conclusion : on s'emmerde gravos, et on passe vite fait à autre chose.

Fishbone

Pour l'or et la Gloire : la Route d'El Dorado



Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

Prenez le moteur de De Sang Froid, appliquez un graphisme issu du dessin animé El Dorado (sorti au cinéma au mois d'octobre), et vous voilà avec un jeu offrant une vision accélérée du cartoon. L'aventure propose une durée de vie d'à peu près cinq heures, ce qui est plutôt limite. Les énigmes, trop faciles, et les nombreuses scènes cinématiques tirées directement du film ne suffisent pas à allonger le jeu. En fait, El Dorado est un condensé accompagné de quelques séquences interactives, histoire de justifier le titre de jeu. Oh, ça ne veut pas dire que le soft est mal conçu, le moteur a déjà fait ses preuves dans De Sang Froid. Les décors splendides se laissent apprécier, mais la maniabilité n'a pas évolué : les personnages ont toujours tendance à se prendre les portes. Trop simple, trop court : voilà les meilleurs adjectifs pour qualifier ce soft.

kika

	Aiken's Artefact	Kiss Pinball	4x4 Evolution	La Route d'El Dorado
Tourne sous	WIN 95, 98	WIN 95, 98	WIN 95, 98	WIN 95/98, Direct3D
Jouable sur	PII 300	PII 200, 32 Mo	PII 400, 64 Mo	PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur	Electronic Arts	Gathering of Developpers	Gathering of Developers	Ubi Soft
Développeur	Fox Interactive & Monolith États-Unis	Wildfire Studios États-Unis	Terminal Reality États-Unis	Revolution Software États-Unis
Texte et voix	VO	VF	VF	VF
Nbre de joueurs	1	1 à 4	1	1
Techn	80	50	80	50
Design	85	40	86	76
Intérêt	67	40	52	31





RECEVEZ VOS JEUX SOUS 48H EN COMMANDANT AU : 01 43 14 04 44

NOUVEAUTÉS

- TOMB RAIDER 5 CHRONICLES VF – 349 Frs – NOTE : 17/20
- GUNMAN CHRONICLES VF – 369 Frs – NOTE : 18/20
- CALL TO POWER II VF – 369 Frs – NOTE : 18/20
- ALICE VF – 369 Frs – NOTE : 17/20
- TONY HAWK PRO SKATER 2 VF – 199 Frs – 17/20
- COLIN MC RAE 2 VF – 349 Frs – NOTE : 18/20
- PROJECT IGI VF – 369 Frs – NOTE : 16/20
- FIFA 2001 VF – 349 Frs – NOTE : 16/20
- RESIDENT EVIL 3 VF – 369 Frs – NOTE : 17/20
- SEA DOGS VO (VF : TEL !) – 399 Frs – NOTE : 18/20
- STARFLEET COMMAND 2 VO (VF : TEL !) – 399 Frs
- NO ONE LIVES FOREVER VF – 369 Frs – 17/20
- ESCAPE FROM MONKEY ISLAND VF – 369 Frs
- SACRIFICE VF – 369 Frs – NOTE : 18/20
- ZEUS VF – 369 Frs – NOTE : 18/20
- GIANTS VF – 369 Frs – NOTE : 17/20

UNE ÉQUIPE DE SPÉCIALISTES À VOTRE DISPOSITION :

37 rue de Lappe 75011 PARIS

M° Bastille sortie rue de La Roquette - Ouvert de 10H à 19H du lundi au samedi

Tél. : 01 43 14 04 44

JEUX ONLINE

- JEU + NOUVELLE EXTENSION – EVERQUEST - Ruins of Kunark NF – 299 Frs – 19/20
- ASHERON'S CALL NF – 249 Frs – NOTE : 18/20
- PROMO – ALLEGIANCE VO – ~~399 Frs~~ 199 Frs – NOTE : 19/20
- ULTIMA ONLINE RENAISSANCE VF – 199 Frs

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

NOUVEAU !

LIBERTYGAME.COM

PAIEMENT 100% SÉCURISÉ

PLUS DE 300 RÉFÉRENCES PC, MAC, VF ET VO, ACTION, JEUX DE RÔLE, WARGAMES, OCCASION, AVENTURE, JEUX ONLINE...

- TOUTES LES DERNIÈRES NEWS VO ;
- DATES DE SORTIES ;
- ASSISTANCE TECHNIQUE ;
- RÉSERVATION DES PRODUITS NON-DISPONIBLES ;
- ET UN CADEAU À CHAQUE COMMANDE !

SIMULATION

- JANE'S AIR SUPERIORITY COLLECTION VO – 499 Frs – Contient 3 jeux : - F-15 - IAF - USAF
- JANE'S NAVAL WARFARE COLLECTION VO – 499 Frs – Contient 3 jeux : - F/A-18 Simulator - Fleet Command - 688 (I) Hunter Killer
- COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 VF – 369 Frs

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



AUTRES TITRES

- CLOSE COMBAT 5 VO (VF : 369 Frs) – 449 Frs
- PANZER GENERAL 3 SCORCHED EARTH VO – 399 Frs
- SUDDEN STRIKE VF – 369 Frs – NOTE : 19/20
- HEROES CHRONICLES – CLASH OF THE DRAGON VO – 249 Frs
- HEROES CHRONICLES – MASTER OF THE ELEMENTS VO – 249 Frs
- NE NÉCESSITE PAS HEROES III
- QUAKE 3 MISSION PACK – 199 Frs

NOUVEAU : JEUX LINUX

- Soldier of Fortune VO : 449 Frs
- Quake 3 VO : 349 Frs
- Myth 2 VO : 299 Frs
- Heretic 2 VO : 299 Frs
- Railroad Tycoon 2 VO : 299 Frs

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

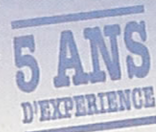
....

Code Postal .... Ville ....

Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍

N° ___/___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :

Adresse e-mail (facultatif) :



PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Le jeu Prisoner of Ice OFFERT !	CADEAU !
TOTAL	

JOYSTICK



Unreal Tournament

99 F, Collection Best Of d'Infogrames, Pentium II 266 (64 Mo), carte 3D conseillée.

Unreal est un des moteurs graphiques les plus vendus dans le monde des jeux vidéo (Rune, testé dans ce numéro, utilise ce moteur). Unreal Tournament, c'est la version avancée dudit moteur, presque exclusivement tournée vers le jeu en réseau : ici, pas de scénario ; on affronte des bots contrôlés par l'ordinateur. Action furieuse, performances réseau sympatoches, graphismes top moumoute, UT est un bon concurrent de Quake III. Un pack regroupant Unreal, Unreal Tournament, et un add-on de missions supplémentaires est également disponible pour 199 francs.
(90 % DANS JOYSTICK N° 107)

Half-Life Generation

199 F, pack de Sierra, Pentium II 300 + carte 3D

Bon, c'est vrai, c'est un peu cher pour un jeu sorti il y a plus de deux ans. Mais il faut reconnaître qu'il est bien dense, ce pack. D'abord, vous y trouvez Half-Life, le best-seller des Quake-like avec son action scénarisée et ses Marines dopés à l'Intelligence Artificielle. Là, juste à coté, Opposing Forces, l'add-on d'Half-life, qui permet de retourner à Black Mesa vider quelques chargeurs. Saupoudré dessus, pour relever le tout, un petit Team Fortress Classic pour s'affronter sur le Net en toute cruauté. Enfin, cerise sur le gâteau, la sortie officielle de Counter-Strike, cette modification d'Half-Life qui fait s'affronter GIGN et terroristes. Ce n'est rien moins que le jeu le plus pratiqué sur Internet (et entre autres sur les serveurs de Joystick). Bon, okay, si vraiment vous avez passé les deux dernières années dans une prison russe en Tchétchénie et jamais acheté Half-Life, ça vaut le coup.
(96 % ET 83 % DANS JOYSTICK N° 99 ET 111)

budget

par Ivan le Fou

3 jeux pour les Héros

149 F, pack d'Eidos, Pentium II 300

Je vous en avais glissé deux mots le mois dernier ; sous ce titre ridicule se cache un chouette pack qui succède à l'opération « Chasseurs de hits » de cet été : profitons-en, les soldes continuent chez Eidos. On y trouve Warzone 2100, Commandos : le sens du devoir et Revenant. Le premier est un excellent jeu de stratégie temps réel en 3D qui nous avait impressionné par les innovations de son gameplay. Un très bon jeu, injustement méconnu à cause d'un graphisme légèrement déficient. Commandos, pour sa part, a inventé un nouveau genre : le jeu de puzzle tactique en 2D. C'est pratiquement devenu un classique. Le dernier jeu du pack, Revenant, est un peu en dessous du lot, mais reste un sympathique jeu de rôle orienté action. Tous ces titres étaient déjà sortis en collection Budget auparavant, mais à 99 F chacun.
(86, 90 ET 82 % DANS LES JOYSTICK N° 103, 95 ET 109)



Age Collector's Edition

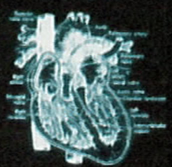
499 F, pack de Microsoft, Pentium II 350 et 64 Mo de Ram

D'accord, d'accord, 500 F, c'est pas vraiment le prix d'un jeu en budget, je vous l'accorde. Mais après tout, l'heure est aux cadeaux de Noël, s'pas ? Justement, ce petit coin de Noël est le moment idéal pour vous présenter ce pack collector... Allez-hop : Age of Empires premier du nom et son add-on Rise of Rome, plus Age of Empires II et son top add-on The Conquerors. Pour emballer le tout, paf, un CD avec la bande originale des meilleures musiques de Age of Empires. Du coup, c'est un peu le pack ultime de l'amateur de stratégie sur PC, à un prix, euh... cadeau.
(90 % DANS LES JOYSTICK N° 87 ET 109)



Un petit mot sur une opération sympa organisée par Sierra pour le lancement de l'add-on pour Ground Control : Dark Conspiracy. Cet add-on sera vendu à 1 franc pour tout achat de Ground Control effectué du 1er au 31 décembre 2000. Les ceusses qui ont déjà Ground Control ne sont pas lésés, puisqu'ils pourront contacter le service après-vente de Havas Interactive France pour bénéficier de l'opération (à condition d'avoir une preuve d'achat, à savoir le ticket de caisse ou le code-barre figurant sur la boîte originale). Dark Conspiracy sera également disponible à environ 200 francs durant et après cette période promotionnelle. Bon, hop, l'adresse du SAV pour ceux que ça intéresse (pas avant le 1er décembre, hein !) :
SAV Havas Interactive France
32 avenue de l'Europe / Imm. Energy 1
78940 VELIZY VILLACOUBLAY

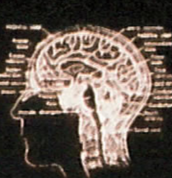
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Quantic Dream est le studio français qui a conçu et développé le jeu "The Nomad Soul", édité par Eidos Interactive sur PC et Dreamcast. Ce jeu d'aventure a reçu un accueil exceptionnel de la part de la presse (96% dans Joystick) et des joueurs, tant en France qu'à l'étranger. Le jeu a entre autres bénéficié de la collaboration du chanteur David Bowie, qui a créé huit chansons originales, et est devenu un des tous premiers acteurs virtuels en 3D temps réel de l'histoire du jeu vidéo.



La technologie est également un facteur-clé de nos développements : le magazine Times a classé "Nomad Soul" numéro 8 des meilleures technologies de l'année 1999, au côté de technologies comme le MP3, la Dreamcast, Everquest ou Linux. Quantic Dream développe aujourd'hui sur des logiciels comme Maya 3.0, dispose d'un département R&D important et prépare les nouvelles technologies destinées aux plate-formes 128 bit.



Quantic Dream poursuit aujourd'hui son développement à l'international avec la création d'un bureau commercial à San Francisco et le développement de nouveaux projets innovants.

Dans le cadre de ces nouveaux projets, Quantic Dream recrute aujourd'hui pour son bureau parisien :

follow your quanticdream





Pour son département artistique 2D/3D : recrutgraph@quanticdream.com

- Animateurs 3D Seniors et Juniors, de formation Gobelins, SupInfoCom ou équivalent.
- Graphistes et Lead Graphistes 2D/3D maîtrisant Maya ou 3DSMax (formation Maya via Alias Wavefront), Photoshop et les outils graphiques courants.
- Graphic Managers en charge de l'équipe graphique d'un projet et possédant une expérience du développement de jeux vidéo.
- Game Designers Seniors et Juniors travaillant sur l'écriture de scénarii, la conception de mécaniques de Game Play et le Level Design
- Designers graphiques Seniors et Juniors, de formation de type Arts Déco.

Pour son département R&D : recrutprog@quanticdream.com

- Lead et Main Programmers, Programmers Juniors et Seniors possédant de solides compétences, le sens du travail en équipe, de la rigueur et l'envie de travailler sur des projets ambitieux. Langage C++ - PC / PSX2.
  Expérience dans les jeux vidéo appréciée dans un des domaines suivants : Moteur 3D, Moteur physique, Intelligence artificielle, Compilation, outils divers (Windows MFC).

Salaires suivant postes et expériences entre 144kF et 360kF, stocks-options, primes sur objectifs, tickets restaurants, mutuelle.

Cvs + Photos à **Quantic Dream**

11, rue Sainte Félicité
75015 PARIS

tel : 01 40 45 79 80
fax : 01 40 45 79 81

www.quanticdream.com
recrutgraph@quanticdream.com
recrutprog@quanticdream.com



LES LECTEURS AUSSI BOSSENT

Suite à mes deux pages consacrées à la cure d'amaigrissement de Windows ME, j'ai reçu deux tonnes de mails. 99 % de « Pourquoi mon PC Health il ne veut pas se désinstaller ? » (ne pas oublier l'espace avant le /uninstall est la clé, young Jedi) et un seul mail pour me filer l'astuce du mois : comment virer ce Media Player 7 facilement ? Ou plutôt comment refiler tout le boulot à ce bon vieux Player 6.4 qui est peut-être moche mais qui fonctionne, lui. Donc merci et grande tape dans le dos à Kiu (ouais, c'est son pseudo au gars Denis) pour une idée aussi simple qu'efficace : on lance le Media Player 6.4 et on va faire un tour dans les options (menu « Affichage », puis « Options » et enfin « Formats »). Il ne reste plus qu'à cocher les types de fichiers à utiliser avec ce bon vieux soft. C'est simple à pleurer et personne n'y a pensé évidemment, surtout pas moi. Pas la peine de se prendre la tête dans la fenêtre des formats de fichiers de l'explorateur.

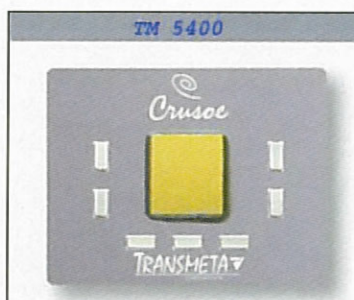
Edito

Et dire que je pensais avoir peiné sur le dossier du mois dernier... Celui de ce numéro, sur les chipsets et processeurs, a failli avoir ma peau ! Mais il devrait rendre un fier service à tous ceux qui se posent des questions sur les cartes mère DDR qui vont envahir les magasins pour Noël. Le nombre de modèles disponibles avec cette technologie devrait exploser entre début décembre et fin janvier. Du coup, je ferai mon possible pour vous tenir informé de celles qui valent vraiment le coup. En attendant, vous avez intérêt à potasser le dossier pour savoir à quoi vous attendre.



TRANSMETA aime la bourse

Les introductions en bourse des start-up les plus prometteuses restent toujours un moment de pur bonheur pour ceux qui arrivent à mettre la main sur des paquets d'actions. Transmeta, la société à l'origine d'une nouvelle gamme de processeurs dont je vous ai déjà parlé, a réussi un joli coup : 115 % d'augmentation de la valeur du titre le premier jour. Du coup, cette firme a une valorisation boursière de pratiquement 6 milliards de dollars. Pas mal pour une ch'tite start-up qui a perdu 71,1 millions de dollars en 2000, non ? Évidemment, avoir des employés comme Linus Torvald (le papa de Linux), ça doit aider. Car côté business, les choses ne sont pas toutes roses. IBM et Compaq viennent d'annuler leurs projets d'utilisation de processeurs Transmeta dans leurs portables. Pour le moment, personne en dehors des protagonistes ne sait si cela est dû à un problème de performances ou de prix. Mais les premiers bruits font état d'une économie d'énergie (le cheval de bataille de Transmeta) moins intéressante que prévu, surtout si on prend en compte les performances qui sont inférieures aux solutions d'Intel. Encore un peu de patience et nous finirons bien par savoir exactement ce qui se passe.



Le CD-R VA FINIR EN FREESBEE

TDK a peur pour vos données. Mais si, mais si. Du coup, ça fait un moment qu'ils cherchaient un moyen de remplacer le CD-R/RW par quelque chose d'un peu plus « consistant ». Et avec leur nouveau copain Calimetrics, on dirait bien qu'ils vont faire plaisir à un paquet de monde. Calimetrics a en effet développé une technologie appelée MultiLevel Modulation (ML), qui permet de stocker sur un disque ressemblant comme deux gouttes d'eau à un CD-R un peu plus de 2 Go de données. Le tout en 36X. Tous en cœur, faites pas les timides : MERCI !

Le truc drôle, c'est que cette technologie est également applicable aux DVD-R. Je vois déjà d'ici la tête des majors du disque et du film... Cerise sur le gâteau, les graveurs seront compatibles CD-R/RW à 12X. De quoi patienter jusqu'aux DVD-R et autres DVD-ML. Les premiers disques et graveurs seront disponibles l'année prochaine.

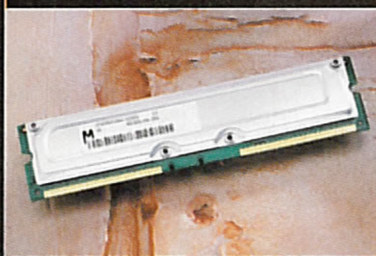


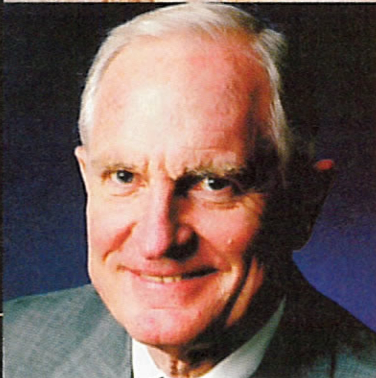
Intel PERD PATIENCE

Pour la première fois depuis le début de la polémique concernant Rambus et ses méthodes douteuses, Intel ne fait pas bloc pour protéger son partenaire. Au train où ça va, je dirais même ex-partenaire. D'ici quelques semaines, je pense que les ingénieurs d'Intel insulteront peinard la RDRAM (le produit de Rambus) en interview. Avec l'accord de leurs chefs adorés. Car maintenant chez Intel, la coupe est pleine. Le forcing de la direction pour imposer la RDRAM aux ingénieurs alors qu'ils étaient contre (eh oui !) a provoqué des tensions internes qu'il est urgent de calmer. Et ça n'est pas moi qui le dit, c'est Craig Barret, le président d'Intel. Le big boss. Da Man, quoi...

En gros, même lui n'en revient pas que Rambus utilise des procès à outrance pour récupérer de l'argent. Des procès contre des gens qui ont toujours travaillé main dans la main avec Intel. Du coup, les relations du géant du microprocesseur avec les ténors du milieu sont exécrables, ce qui n'est jamais bon pour le business. Sans parler de la haine accumulée par les ingénieurs de la firme contre ceux qui leur ont forcé la main alors qu'ils savaient que techniquement, la RDRAM était vouée à l'échec. Ces gars rêvent de voir tous les membres de l'Architecture Group se faire virer. Bref, entre les procès et ce retournement de situation, ça commence à sentir mauvais pour Rambus. La disparition du soutien d'Intel s'apparente à un « baiser de mort » d'après un analyste. Quelle belle image, mais encore irréalisable pour deux ans. Car Intel reste lié à Rambus par contrat !

Le coup de grâce pourrait cela dit arriver plus vite que prévu. L'abandon pur et simple par Intel de tous les chipsets supportant la RDRAM, d'ici le troisième trimestre 2001, serait déjà programmé. Le chipset i820 serait ainsi abandonné dès le premier trimestre 2001, tandis que le i850 (qui n'est pas encore sorti) serait pour sa part mis à la poubelle au troisième trimestre. Seul resterait alors en activité un i850 amélioré (Tehama-E) réservé aux PC à plus de 2000 dollars. Suite au prochain épisode...







CHIPSET DDR SURVITAMINÉ CHEZ MICRON

Micron astique ses armes pour aller piquer des clients à AMD et autres VIA sur le futur créneau juteux des chipsets DDR. Les petits gars n'ont pas chômé, du reste. Ils étaient déjà les seuls à avoir en labo et sur les expos un chipset DDR fonctionnel nommé Samouraï, qui a prouvé l'utilité de la RAM DDR au cœur du PC. Mais un problème de licence du bus pour Pentium ne leur a jamais permis de commercialiser la bête. Du coup, l'Athlon est le processeur rêvé pour eux. Plus de problèmes de droits d'aucune sorte, et surtout un nouveau produit plutôt sexy : le chipset Mamba.

Ce chipset est en fait une évolution du Samouraï, avec cette fois 8 Mo de mémoire cache de niveau 3 intégrée (nommée eCache) ! Les ingénieurs de Micron étaient visiblement un peu frustrés par le fait que 40 % de la surface du Samouraï soit vide. Ils ont trouvé comment remplir ce grand rien grâce aux travaux des chercheurs de la société Rendition, qu'ils avaient rachetée. Ces derniers avaient déjà réussi à faire un processeur graphique avec 12 Mo de RAM intégrée. Ce prototype de 125 millions de transistors (glup !) nommé Verite V4400e voit donc ainsi sa technologie recyclée, alors que lui ne verra pas le jour. Et hop, ça permet d'atteindre 9,6 Go/s de bande passante sans forcer avec ce nouveau système. Reste à voir le gain de performances réel (Micron annonce au moins 15 % sur les prototypes).



VIA BAISSE SES PRIX

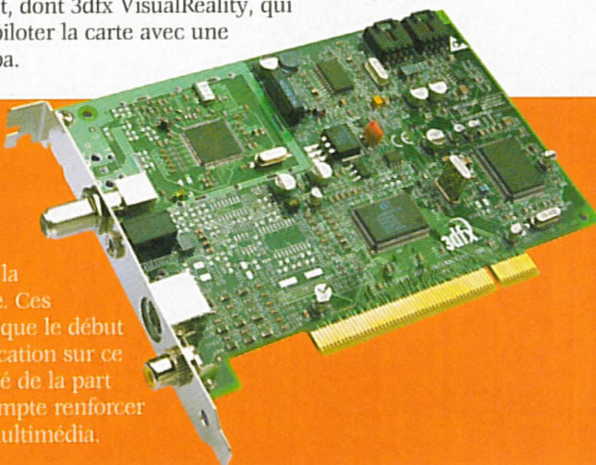
La compétition sur le marché des chipsets a du bon. VIA, qui était jusqu'à maintenant peinard dans son coin avec une concurrence bien molle de la part d'Intel, vient de se réveiller. L'arrivée du i8151EP (voir dossier de ce mois) à 30 $ les oblige en effet de descendre leurs prix de manière significative. La bonne nouvelle, c'est que du coup, l'Apollo Pro266 pour Pentium III passe aussi à 30 $, c'est-à-dire le prix de l'Apollo Pro133A. Les cartes mère DDR avec ce produit devrait donc coûter aussi peu cher que leurs ancêtres. Merci Intel !





3dfx PASSE À LA TÉLÉ

Oui, enfin presque : la marque se diversifie et lance trois cartes TV/radio. Ces cartes sont nommées VoodooTV 100 PCI (environ 70 $), VoodooTV 200 PCI et VoodooTV-FM (environ 100 $ pour les deux, soit moins de 1 000 francs chez nous). En fait, la VTV200 et la VTV-FM sont identiques, la dernière étant le modèle européen au format PAL. Elles permettent tout simplement de regarder la télévision sur son PC ou d'écouter la radio. En prime, 3dfx a prévu les outils pour que vous puissiez capturer les flux vidéo (en MPEG1) ou sonores (en MP3). Le tuner vidéo étant digital, l'image devrait être de meilleure qualité que sur les cartes TV classiques. Le tout est livré avec une télécommande et un pack de soft complet, dont 3dfx VisualReality, qui permettra de piloter la carte avec une interface sympa. À noter que la VTV100 n'arrivera pas chez nous. C'est en fait le même produit mais sans la partie radio et la télécommande. Ces cartes ne sont que le début d'une diversification sur ce type de marché de la part de 3dfx qui compte renforcer ses activités multimédia.

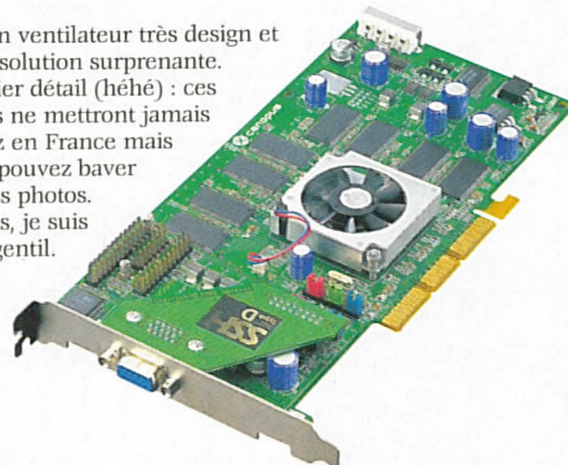


AMD COMPTE SES SOUS

Au troisième trimestre de l'année dernière, AMD perdait la coquette somme de 99 millions de dollars. Ils étaient tristes les gens chez AMD. Cette année, ils sont joyeux et plein de vie ! 219,3 millions de dollars de bénéfices, ça vous remonte le moral à bloc. Clairement, le Duron et autres Athlon FC-PGA font un carton dans le commerce, et c'est bien mérité. En 2000, AMD devrait réaliser ainsi un chiffre d'affaires de 4,8 milliards de dollars.

Canopus MET DU JUS DANS SA GF2 Ultra

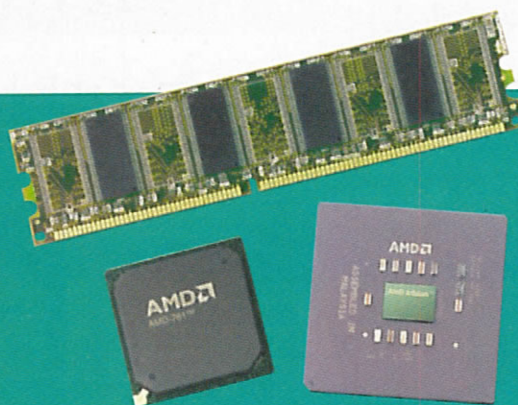
Certains d'entre vous se sont arrachés les cheveux sur les problèmes de compatibilité qui ont particulièrement pourri la vie des GeForce SDR, les premières qui furent disponibles sur le marché. Quelques cartes mère ne fournissaient en effet pas assez de courant sur le bus AGP pour que le chip de Nvidia fonctionne. Le constructeur japonais Canopus avait pourtant la solution : copier 3dfx et utiliser une alimentation externe (une prise du même type que ce qu'on utilise pour les disques durs, par exemple) pour fournir l'électricité nécessaire au fonctionnement de la carte. Leur GeForce2 Ultra se distinguera donc du modèle de référence de Nvidia par un ventilateur très design et cette solution surprenante. Dernier détail (héhé) : ces cartes ne mettront jamais le nez en France mais vous pouvez baver sur les photos. Je sais, je suis trop gentil.



Chipsets et Processeurs

Ze Guide

ALi, AMD, Intel, Micron, Nvidia, SiS, VIA... Toutes ces sociétés sortent (ou vont sortir), mois après mois, l'artillerie lourde pour conquérir un des marchés les plus importants du PC : celui des chipsets. Ces puces, mal connues d'un trop grand nombre d'acheteurs, équipent tous les ordinateurs et conditionnent leurs capacités. Pas facile donc de faire son choix pour repérer la carte mère idéale et le processeur le mieux adapté pour votre futur PC. Suivez le guide, on va se faire un chemin à la machette dans cette jungle.



Le chipset AMD760 sera la nouvelle star des PC de Noël et de début 2001. Il est entouré par une barrette de DDR-SDRAM et un Athlon Thunderbird.

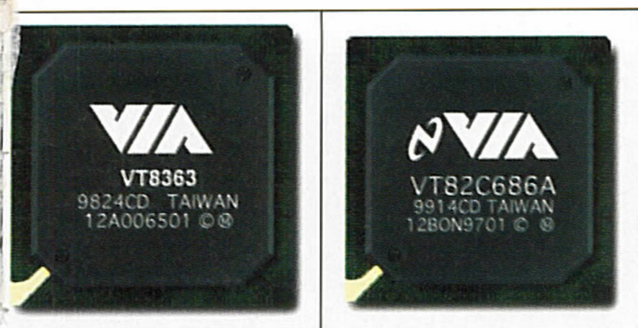


Que ce soit une machine haut de gamme pour jouer ou un PC de base pour permettre à sa douce et tendre de taper son mémoire, il vaut mieux savoir ce qu'il y a dedans. Peu de personnes iraient acheter une voiture juste parce que la couleur est jolie. On se renseigne sur le moteur, sur la consommation en ville, sur les options, etc. Pourtant, trop de monde encore craque pour un PC juste pour une histoire de look et de taille du disque dur. À part pour les connaisseurs, le chipset passe souvent à la trappe au moment du choix. Grosse erreur ! Au moins aussi grosse que d'acheter un moniteur LCD « car ça prend moins de place et c'est design ». Oui, certes. Mais les jeux sont moches dessus. Sans comprendre les technologies utilisées, on fait des choix basés sur de mauvais critères. Ce dossier est là pour vous éviter de gaspiller vos brouzoufs dans du matos sans avenir (que les possesseurs de cartes mère avec chipset i820 lèvent la main !) et vous faire passer un Noël sans regrets.

Ça sert à quoi, un chipset ?

Si le processeur de votre PC est le cerveau, le chipset est le cœur de votre machine. C'est lui qui contrôle le flot d'informations voyageant du CPU à la RAM en passant par les différentes cartes et périphériques intégrés à votre ordinateur. Du type de chipset monté sur votre carte mère dépendent de nombreuses caractéristiques : type de disque dur et de RAM supporté, nombre des ports USB, gestion de l'énergie, type de processeur géré, capacités multiprocesseurs, etc. Au même titre que pour les cartes graphiques, un joueur se doit de connaître les modèles de chipsets disponibles sur le marché pour faire le meilleur choix en fonction de son budget. Grappillez 200 ou 300 francs sur le prix de votre carte mère, et vous pouvez vous retrouver avec un produit de piètre qualité qui exploitera mal le reste de vos composants. Tout ça à cause d'un chipset d'entrée de gamme. Il faut bien avoir conscience que ce circuit intégré fait partie du triumvirat qui détermine la puissance de votre machine, les deux autres éléments étant la carte graphique et le processeur. S'il est aussi important, c'est parce qu'il gère tous les accès à la mémoire. Plus ces accès sont rapides, plus le processeur et la carte graphique peuvent disposer des données dont ils ont besoin rapidement.

Un chipset est généralement composé de deux puces. Cela varie selon le type d'architecture et de machine, mais cette règle ne bouge pas sur les PC qui nous intéressent. Ces deux puces sont appelées North Bridge et South Bridge (pont nord et sud en bon français, mais on utilise toujours la version américaine de ces termes). Ces désignations viennent simplement de leur disposition sur la carte mère. Ces deux circuits sont chargés de tâches spécifiques qui peuvent légèrement varier d'un modèle et d'un fabricant à l'autre. Chaque nouvelle version apporte généralement quelques petites innovations, mais garde une grande partie des acquis de la génération précédente. Certaines différences ne se font que sur des points « mineurs », comme la gestion des disques durs UDMA 100, précédemment réservée à un circuit spécialisé à part. Bref, comme pour les autres pièces de votre PC, les évolutions dans le monde des chipsets se font surtout par petites touches, rarement à



VIA a permis à AMD de conquérir des parts de marché grâce à ce chipset KT133.

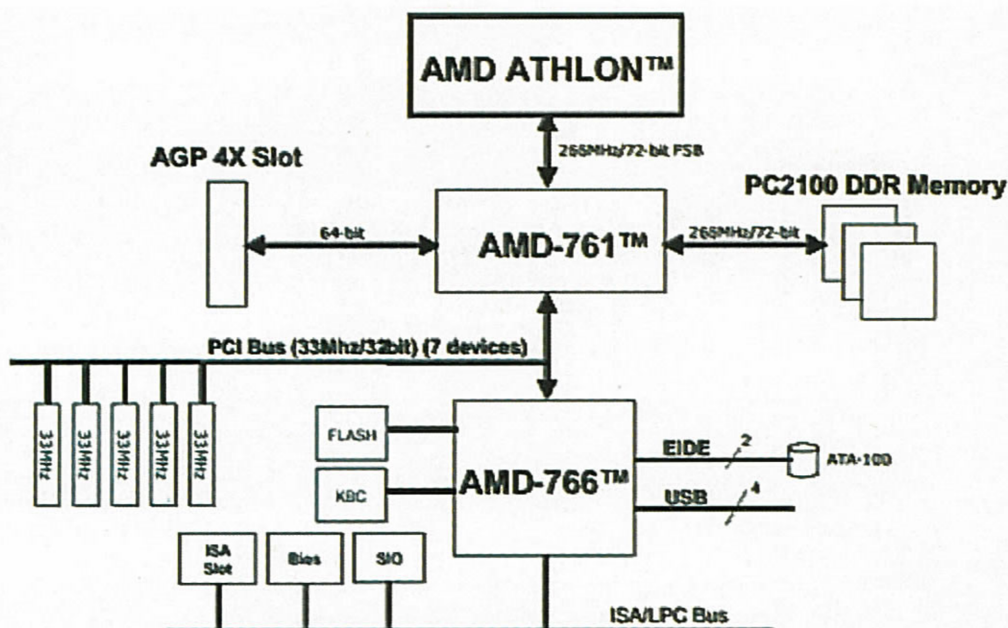
grands coups de révolutions. Pour réussir des changements importants, il faut qu'ils soient justifiés par une avancée importante, comme lors du passage du 486 au Pentium.

L'évolution du marché

Si Intel a pris en main depuis longtemps la conception des chipsets dédiés à leurs processeurs, ils n'ont pas attendu le fiasco de la RDRAM et du i820 pour sortir des produits dont la durée de vie a approché celle d'un moucheron sur l'autoroute du sud un jour de départ en vacances... Rappelez-vous, le 430 VX. Ce chipset était inférieur en tout point à un autre modèle Intel de l'époque : le 430 HX. Malgré ça, de nombreux acheteurs ont plongé dessus : il était le premier à gérer la SDRAM. La RAM classique (EDO ou FPM) vivait ses derniers mois. Manque de chance, c'était une boulette, car ce chipset était en fait destiné à l'entrée de gamme. Un PC avec 430 VX et SDRAM restait plus lent qu'un autre équipé du HX et de RAM EDO, sans parler des ses autres limitations. Une histoire qui aurait dû servir de leçon. Mais les premiers acheteurs de cartes mère à base de i820 et de RDRAM ne l'ont visiblement pas retenue... Comme quoi, il faut toujours faire attention et prendre en compte l'ensemble des spécifications d'un chipset avant de se décider.
Malgré ses erreurs, Intel a sorti LA star des chipsets depuis avril 1998 : le i440 BX. Ce chipset a connu une longévité exceptionnelle et apportait le premier changement de vitesse du bus processeur depuis 1993 et la sortie des premiers Pentium : de 66 MHz, nous passions enfin à 100 MHz. Il a été pendant 18 mois le produit de référence sur le marché et a même dépassé sa fonction initiale en supportant les premières générations de Pentium III. Du coup, pendant des mois, le choix d'une carte mère était assez simple pour ceux qui désiraient un processeur Intel : il suffisait qu'elle dispose du 440 BX pour être intéressante. Après, la différence se faisait au niveau des options du BIOS, particulièrement importantes pour les overclockeurs qui voulaient pousser leur Pentium II ou Celeron à leurs limites. À cette époque, prendre une carte mère à base de chipset SiS (5600/5601) ou VIA (Apollo Pro) - les deux seuls concurrents sur le créneau du BX - c'était s'exposer à pas mal de soucis d'incompatibilités software ou matériel. Des problèmes qui polluaient également l'existence de la gamme K6 d'AMD. Mais avec l'expérience grandissante des différents acteurs du marché, cet âge d'or de la simplicité est révolu.

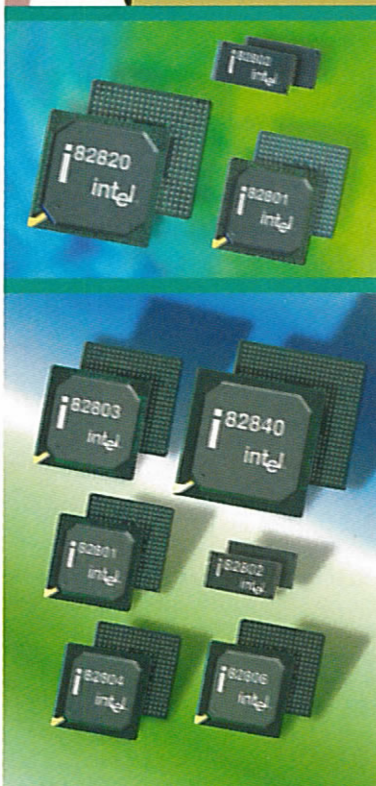
Les forces en présence

Une fois le choix du processeur effectué (voir la fin de dossier), le casse-tête commence. Car au-delà des gammes présentées par AMD et Intel pour leurs productions respectives, des constructeurs comme VIA ont maintenant assez de connaissances pour mettre au point des produits aussi performants avec parfois des possibilités supplémentaires et surtout un prix inférieur. VIA se paye même le luxe de supporter les puces Intel et AMD avec deux lignes de chipsets différentes. Vu les parts de marché prises par le constructeur taiwanais, des concurrents comme SiS ou ALi ont redoublé d'efforts pour combler leur retard. Sans parler des nouveaux ou futurs arrivants comme Nvidia qui veulent étendre leur champ d'action pour proposer des produits qui disposeront d'atouts supplémentaires, comme l'intégration d'une partie graphique haut de gamme. Vous aurez compris : la situation est compliquée et ça ne va pas s'améliorer tout de suite...
Actuellement, on peut résumer le problème en se focalisant sur les chipsets déjà disponibles et qui ont une espérance de vie tout à fait correcte. Cela exclut donc le vénérable 440BX ou le très raté i820 d'Intel, tout comme la gamme 750 d'AMD sortie pour épauler les premiers Athlon. À part le i815E, je limite volontairement cette sélection à des chipsets sans partie graphique intégrée. Vu leurs performances, elles sont inutiles à tout joueur qui se respecte. Le i815E est là tout simplement car c'est le seul chipset « moderne » intéressant qu'Intel propose actuellement ! D'une manière générale, repérer les chipsets qui valent le coup n'est pas très difficile : ce sont les seuls à être utilisés sur les cartes mère de marque comme Abit, Asus, MSI ou encore FIC. Petite ruse à savoir : certains modèles mélangent parfois les chipsets, avec un North Bridge et un South Bridge de provenance différente (AMD et VIA généralement).



Coup d'œil sur qui fait quoi dans le chipset AMD760.





La grande famille des chipsets Intel, avec une seule star : le i440BX.

Les chipsets en un coup d'œil

Chipset	VIA Apollo Pro 133A	Intel i815E	VIA Apollo KT133	VIA Apollo Pro266	AMD 760
Slot / Socket	Slot One, Socket 370	Socket 370	Socket A	Slot One, Socket 370	Socket A
Type de processeur	Intel Celeron I/II, Intel Pentium II/III	Intel Celeron I/II, Intel Pentium III	AMD Athlon, AMD Duron	Intel Celeron I/II, Intel Pentium II/III, VIA Cyrix III	AMD Athlon, AMD Duron
Vitesse du bus processeur	66/100/133 MHz	66/100/133 MHz	200 MHz (100 MHz DDR)	66/100/133 MHz	200/266 MHz (100 et 133 DDR)
Vitesses possibles pour la RAM	66/100/133 MHz	66/100/133 MHz (mais liée à la vitesse du CPU)	100/133 MHz	66 /100/ 133 MHz DDR	100/133 MHz DDR
Mémoire max	1536 Mo	512 Mo	2048 Mo	4096 Mo	4096 Mo
DDR-SDRAM	Non	Non	Non	Oui	Oui
ATA 100	Non (ATA66)	Oui	Non (ATA66)	Oui	Oui
Ports USB	2	4	4	4	4
AGP 4X	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
North Bridge	VT82C694X	82815 (GMCH)	VT8363	VT8633	AMD 761
South Bridge	VT82C596B	82801BA (ICH2)	VT82C686A	VT8233	AMD 766

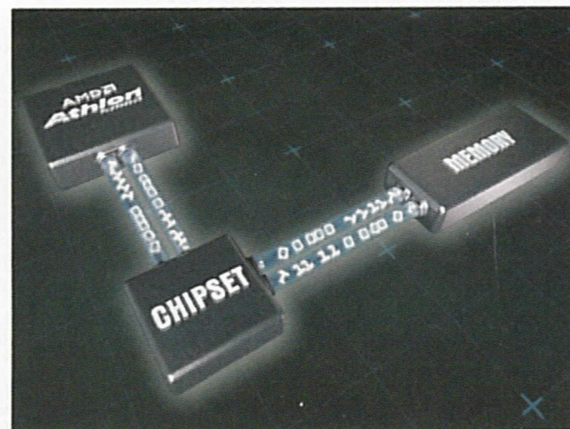
DDR-266A vs 266B

Attention, dans le monde de la DDR-SDRAM, il existe deux types de PC2100. La DDR-266A bénéfice d'un temps de latence (CAS-latency) de 2 ns alors que la DDR-266B est « limitée » à 2,5 ns. Une différence ridicule, mais quitte à changer de mémoire, autant prendre la meilleure, même s'il faut payer un chouilla plus cher. À condition que cette différence de prix ne soit pas de la taille du grand canyon, évidemment...

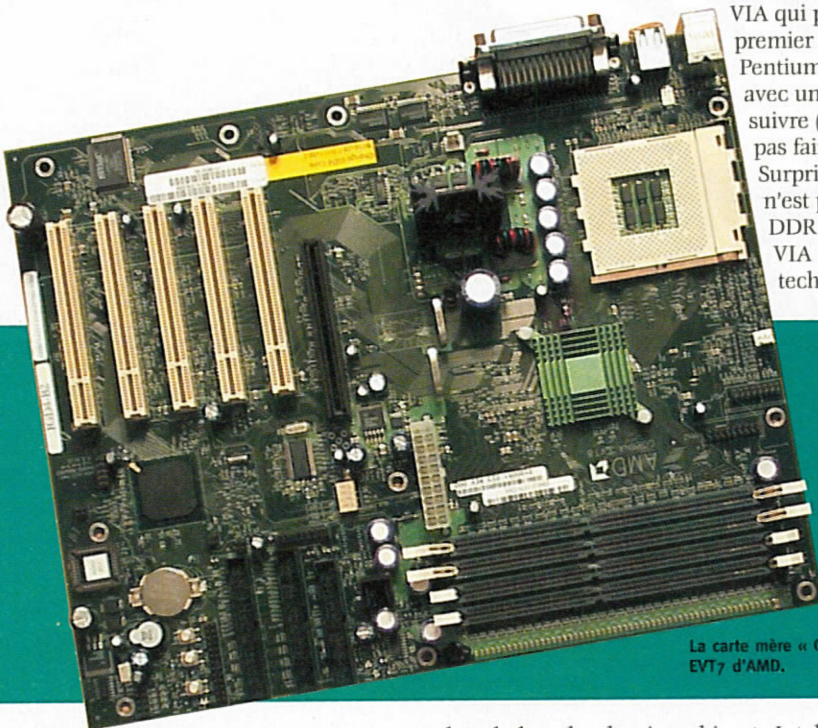
Cela permet de cumuler les avantages des deux produits ou d'éviter un bug connu.
Une fois ce ménage fait, il ne reste plus que trois possibilités intéressantes pour les consommateurs exigeants que sont les joueurs : Intel i815E, VIA Apollo Pro133A et VIA Apollo KT133/KT133A (UDMA 100 en plus). Sacré simplification, quand on connait le nombre de chipsets actuellement en production. Intel devrait proposer également rapidement l'i815EP, une version du i815E intelligemment débarrassé de sa partie vidéo et qui coûtera donc moins cher. Alors comment faire votre choix ? Ça reste assez simple. Ceux qui veulent à tout prix un processeur Intel optent généralement pour l'i815E. À raison. Ses transferts mémoire sont un peu plus rapides que sur le VIA Apollo Pro133A, et ce chipset dispose de drivers de bonne qualité, d'un support AGP 4X complet, qui n'a aucun souci avec les cartes Nvidia, et intègre l'Ultra DMA100 pour les disques durs (ce qui simplifie la vie côté IRQ). Les produits VIA sont pourtant très bons mais certains couineront sur le fait qu'il faille souvent désactiver l'option FastWrite (dans le BIOS) et rester en AGP 2X pour éviter tout problème avec certaines cartes mère et cartes Nvidia. Si la perte de vitesse dans les jeux est ridicule, psychologiquement, certains détestent devoir désactiver ainsi des options. Cela dit, entre les nouveaux drivers VIA et Nvidia, la situation s'arrange tous les jours et aucun jeu ne pose problème d'un point de vue stabilité. Le succès des machines à base de processeurs AMD et de KT133 le prouve ! Pour ce qui est de l'Ultra DMA 100, VIA met à disposition des fabricants de cartes mère un nouveau South Bridge (le 686B) qui intègre cette fonction et permet de se passer d'un contrôleur mangeur d'IRQ supplémentaire. Les modèles qui intègrent cette nouveauté devraient être disponibles quand vous lirez ce dossier. Mais l'atout principal de VIA réside dans des prix bien inférieurs à ceux de la concurrence.

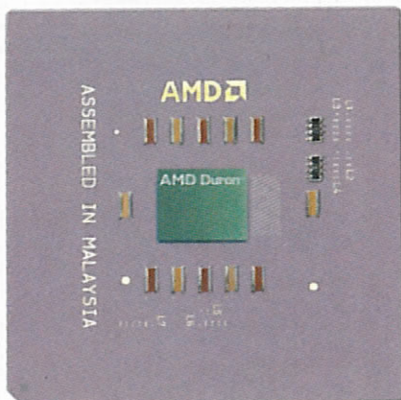
Trois lettres magiques : DDR

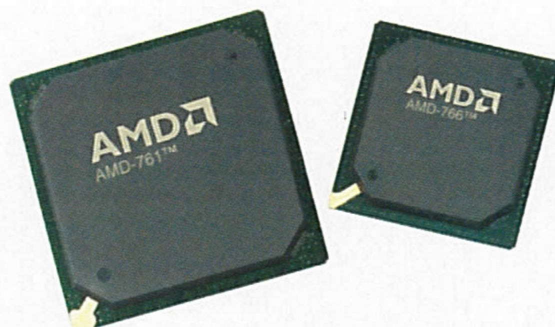
Pour ceux qui veulent renouveler leur machine pour Noël et qui disposent d'un budget honorable, la véritable nouveauté à prendre en compte est l'arrivée de chipsets qui gèrent la toute nouvelle mémoire DDR (Double Data Rate). Comme la RAM du même nom pour les cartes graphiques, elle augmente la bande passante en envoyant deux fois plus d'infos par cycle d'horloge. Du coup, on parle de RAM DDR 200 ou 266 MHz alors

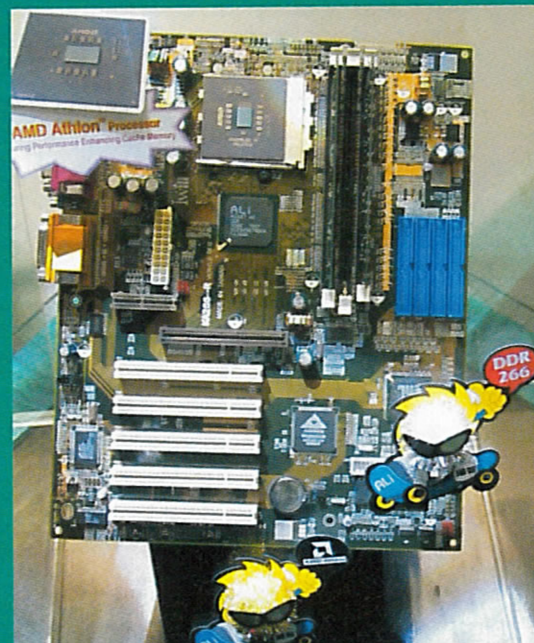


qu'elle fonctionne en réalité à 100 ou 133 MHz. Les cartes mère voulant supporter SDRAM et DDR-SDRAM devront avoir plusieurs slots mémoire différents puisque la nouvelle venue est dotée de 184 pins, contre 168 précédemment. Avantage énorme par rapport à la RDRAM : le prix de cette nouvelle mémoire DDR devrait être très bas, proche de celui que l'on connaît pour la PC133.
Le premier chipset disponible dans le genre est l'AMD760, pour processeurs Athlon et Duron. Intel ayant mis bêtement tous ses œufs dans le panier RDRAM (la mémoire de Rambus), c'est VIA qui proposera le premier chipset DDR pour Pentium : l'Apollo Pro266, avec une version Athlon à suivre (KT266) pour ne pas faire de jaloux. Surprise, l'Apollo Pro266 n'est pas qu'une version DDR du Pro133A. VIA intègre une technologie proche des « hubs » des derniers chipsets Intel : un bus spécial appelé VLink permet au North Bridge et au South Bridge de communiquer sans passer par le bus PCI. L'intérêt pour le moment reste limité, mais on peut toujours rêver de voir un périphérique utiliser cette nouveauté (idem pour l'architecture d'Intel du reste.)
Petite précision, il existe deux types de DDR-SDRAM physiquement identiques : la PC1600 et la PC2100. Ces chiffres correspondent en fait à leur bande passante respective : environ 1,6 Go/s pour la DDR à 200 MHz et 2,1 Go/s pour la DDR à 266 MHz. À titre de comparaison, la PC100 classique offre moins de 800 Mo/s, et la PC133 un peu plus de 1 Go/s. Quant à la RDRAM, la plus rapide (la PC800), elle plafonne à 1,6 Go/s.
Il faut également savoir que le bus du processeur et de la RAM doivent être synchrone sur l'AMD760. Du coup, si votre processeur est sur un bus à 200 MHz, vous devez utiliser de la RAM DDR PC1600 (qui utilise aussi un bus 200 MHz). Pour utiliser de la PC2600, il faut un Athlon de dernière génération (sur bus à 266 MHz ; c'est l'autre nouveauté de ce chipset AMD760) qui ne sera pas vraiment le moins cher (eh oui, 1,2 GHz ça se paye !). Heureusement, la PC2600 fonctionne à 200 MHz. Évitez donc de prendre de la PC1600 si vous ne voulez pas racheter de la RAM à chaque changement de processeur, même si le futur VIA KT266 devrait disposer d'un bus asynchrone.


La carte mère « Corona » EVT7 d'AMD.







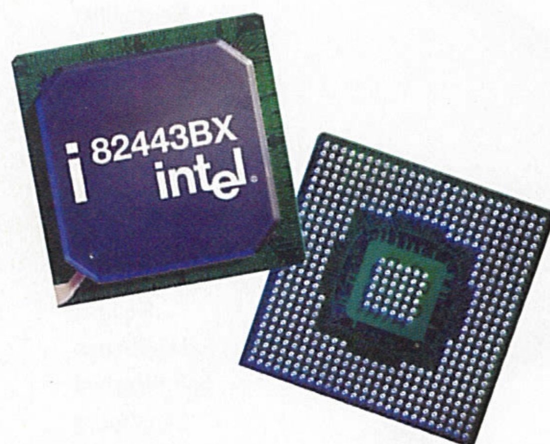
ALi devrait suivre de près VIA dans la commercialisation de son chipset DDR pour processeurs Athlon.



Tous égaux devant la DDR ? Oui et non... Primo, je fais des réponses de Normand si je veux. Ensuite j'explique, ça n'est pas compliqué à comprendre : certains tests montrent que la solution DDR de VIA pour Pentium est à la traîne alors que d'autres (généralement les applications réelles comme les jeux) ont tendance à prouver que la RAM DDR apporte bel et bien un gain appréciable. Évidemment, la PC2100 est bien plus intéressante que la PC1600, qu'il faudra éviter. Un coup d'œil au tableau de test vous permettra de voir que l'AMD760 est la star du moment.
La mauvaise nouvelle pour Intel, c'est qu'un Pentium IV 1,4 GHz avec RDRAM n'est pas beaucoup plus rapide qu'un Athlon 1,2 GHz avec DDR-SDRAM. Les premiers tests effectués sur Quake 3 (en mode fastest) donnent par exemple 200 images/seconde sur P IV (sur un prototype de chipset i850), contre 190,1 pour l'Athlon sur chipset AMD760. Vivement la disponibilité officielle du Pentium IV pour vérifier tout ça. En attendant, le chipset

DDR gagnant pour Athlon sera en fait un hybride : à la vue des cartes mère annoncées par les différents constructeurs, on s'oriente vers des solutions basées sur le Norh Bridge AMD761 et sur le South Bridge VIA 686B, qui offre une partie audio supplémentaire (AC97) et le monitoring du hardware de la carte mère. Cela fait baisser le prix des cartes mère ; du coup, on a le meilleur des deux offres.

Et l'avenir dans tout ça ? La déferlante des chipsets DDR ne fait que commencer. ALi sera de la partie, que ce soit dans le monde Intel ou AMD, avec respectivement l'Alladin Pro5 et l'ALiMAGiK1. On ne sait pas grand-chose de leurs performances, mais Asus a tout de même annoncé une carte basée sur le ALiMAGiK1 (la A7A266). L'Alladin Pro5 donnera naissance, pour sa part, à la IA266 du constructeur Iwill pour Pentium III. Même SiS serait intéressé par un morceau du gâteau et devrait proposer ses propres chipsets DDR : le SiS635 pour les puces Intel et le SiS735 pour la gamme AMD. Intel ne compte pas rester bloqué sur des solutions pour RDRAM non plus : ses équipes développent actuellement des solutions RAM DDR pour justement revenir dans la course. Sans parler de Nvidia, qui nourrit de nouvelles ambitions grâce au développement du chipset de la Xbox de Microsoft. Bref, il va y avoir des tests de cartes mère à la pelle dans les mois qui viennent et il faudra bien faire attention en achetant le cœur de son prochain PC !



LA Ram DDR À L'ÉPREUVE

En France, on a peut-être du bon vin et des idées, mais parfois pas beaucoup de matériel de test quand il s'agit de nouvelles technologies. Impossible en effet d'avoir une plate-forme de test VIA Apollo Pro266 ou même de changer le processeur Athlon 1,2 GHz livré par AMD dans son PC de présentation de l'AMD760. Pour vous donner un réel aperçu des avantages de la RAM DDR, j'ai donc eu besoin d'aide ce mois-ci. Elle a été fournie par Thomas Pabst, le fondateur du site Tom's Hardware (www.tomshardware.com), qui fut le premier site de matériel PC créé sur le Net et destiné aux bidouilleurs en tout genre. Grâce à lui, vous saurez dès ce mois-ci quelles sont exactement les performances de ces nouvelles plates-formes, même si certains tests ne sont pas complets, faute de temps ou de carte mère stable.

Le matériel de test :

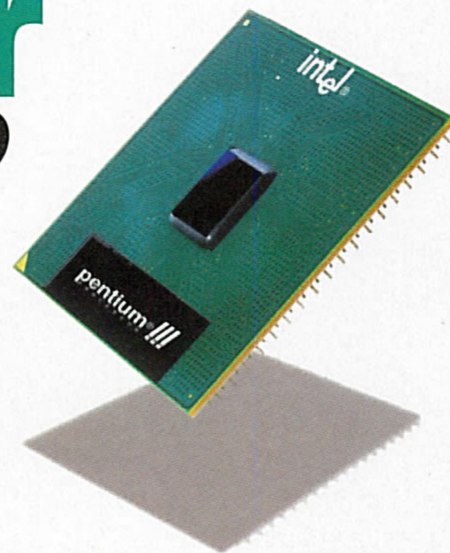
- Cartes mère AMD « Corona » EVT7 (AMD760) / Gigabyte GA-7DX (AMD761 + VIA686A) / Carte de référence VIA Apollo Pro266 (prototype) / Asus A7V (KT133), P3C-L (i820) et CUSL2 (i815) / Intel OR840 (i840)
- 128 Mo DDR-SDRAM Micron PC2100 (PC266A)
- 128 Mo SDRAM PC133 CL2
- Disque dur IBM 30 Go 7200 trs/min UDMA 100
- Nvidia GeForce2 GTS 32 Mo, Detonator 6.31.

On voit facilement que la plate-forme AMD760 domine les débats, avec entre autres un score impressionnant sous Quake 3, le plus rapide jamais vu en mode « normal ». Voilà une preuve que les jeux peuvent tirer parti de la RAM DDR de manière significative. On voit également à quel point la RDRAM peut être décevante dans le test d'encodage Flask : même le Pentium III sur i815E (SDRAM donc) fait mieux. Cela dit, le chipset DDR VIA ne fait pas non plus d'étincelles dans ce test.

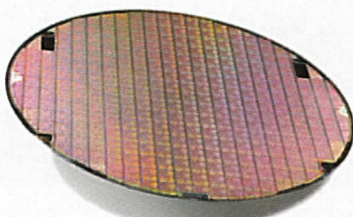
Quoi qu'il arrive, ne soyez pas déçu par la faible différence des scores entre SDRAM et DDR. Car cette différence d'environ 10 % est la plus importante apportée par un nouveau type de mémoire depuis trop longtemps. Les autres évolutions ne dépassaient jamais les 2 à 4 % ! Avec quelques réglages supplémentaires sur les chipsets et les BIOS pour mémoire DDR, cet écart ne peut que se creuser.

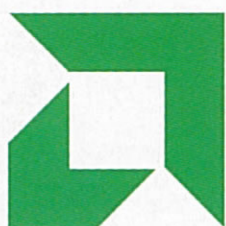
	BAPCo Sysmark 2000	Quake3 Arena « Normal » (640x480x16)	Unreal Tournament 4.28 (UtBench en 640x480x16)	Encodage MPEG4 Flask / Divx (images encodées par seconde)
Athlon 1,2 GHz (EVT7)	239	177,6	52,89	15,1
Athlon 1,2 GHz (A7V)	216	163,1	50,11	14
Athlon 1 GHz (GA-7DX)	194	155,8	48,15	13,3
Athlon 1 GHz (A7V)	194	144,9	45,79	12,5
Pentium III 1 GHz (CUSL2)	200	154	48,5	12,3
Pentium III 1 GHz (P3C-L)	ND	ND	ND	11,5
Pentium III 1 GHz (OR840)	ND	ND	ND	11,9
Pentium III 933 MHz VIA DDR	194	154,4	ND	12

QUEL processeur ADOPTER ?



Le choix de votre chipset est étroitement lié à celui de votre processeur. Depuis le début de l'année, le combat entre AMD et Intel n'a pas cessé de gagner en intensité, avec, pour la première fois depuis des années, une perte de terrain d'Intel par rapport à son vieux rival. Plus les mois passent, plus AMD arrive à grignoter de parts de marché grâce à des produits performants et à bas prix. Non seulement l'Athlon s'est révélé être un excellent processeur mais l'apparition du Duron a été un choc : on n'avait pas vu un rapport puissance/prix pareil depuis la nuit des temps. Le Celeron se faisait du coup fataliser à coups de roquette. Même les capacités d'overclocking du chip d'Intel font pitié par rapport au Duron. Avec une bonne carte mère, un bon ventilateur et un peu d'astuce, certains overclockeurs arrivent ainsi à pousser à 900/950 MHz un simple Duron 650 MHz. De quoi donner envie de bricoler... Ces performances, le Duron les doit à une architecture très proche de celle de l'Athlon : à part pour sa mémoire cache de niveau 2 qui passe de 256 Ko à seulement 64 Ko et un voltage différent, ces puces sont strictement identiques. Elles disposent toutes les deux de 128 Ko de cache de niveau 1 et d'un bus à 200 MHz (100 MHz DDR). Contre seulement 32 Ko sur Celeron, en plus toujours handicapé par un bus à 66 MHz qui commence à sérieusement dater.
Le Duron dispose en fait de 90 % des performances d'un Athlon Thunderbird à la même fréquence. Une différence si faible qu'AMD prend maintenant soin de ne pas proposer d'Athlon à la même fréquence. Cette équivalence monte même à 95 % par rapport à un Athlon Classic, les premiers sortis sur Slot A ! Le Celeron se contente lui de 60 à 80 % des perfs d'un Pentium III à la même fréquence. Un coup d'œil sur le tableau comparatif achèvera de vous convaincre : le Duron est indiscutablement le maître de l'entrée, voire du milieu de gamme.
Dans le haut de gamme, le combat est bien plus disputé, avec un Pentium III qui tient encore le haut du pavé dans certaines applications comme Photoshop. Être leader depuis tant d'années a des avantages... Mais l'Athlon « Thunderbird », celui prévu pour les cartes mère socket A, n'a plus grand-chose à lui envier. Le test du Joystick numéro 119 l'a largement prouvé, surtout qu'AMD est actuellement le leader du marché avec une puce à 1,1 GHz réellement disponible. Évidemment, la sortie des Pentium IV à 1,4 et 1,5 GHz remettra de l'huile sur le feu. En attendant, le Duron et l'Athlon sont les processeurs que je recommande si vous changez de machine à Noël. Associés à un chipset DDR AMD760, ils permettent de monter des configurations plus puissantes que tout ce qu'Intel propose, pour des prix qui restent raisonnables. À vous de faire vos comptes pour savoir quoi prendre !

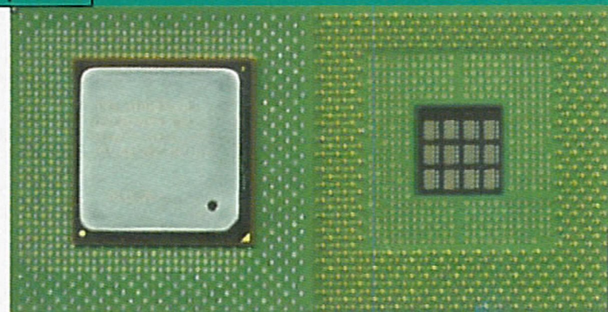

Les cœurs des processeurs sortent de ces grandes plaques appelées wafers.



AMD versus Intel... Fight !
(Performances comparées sur chipsets i815 et KT133)

	SYSMark 2000	Quake III Arena « Normal » (i/s)
Athlon T-Bird 900	180	137,6
Pentium III 800E	170	132,4
Duron 750	147	116
Pentium III 600E	139	113,2
Duron 600	129	105,4

LA CONFIGURATION DE TEST PROCESSEURS
Athlon Thunderbird 900
Duron 750 et 600
Pentium III 700E et 800E
Abit SE6 / Abit KT7
128 Mo PC133
IBM 7200 trs/min, 30 Go UDMA100
Nvidia GeForce2 GTS 32 Mo
Win98 SE


Les premiers prototypes de Pentium IV, recto et verso.



top HARD

Séquence nostalgie. Je verse une larme sur mon premier PC, un 486SX25 hors de prix, avec sa carte vidéo Trident 1 Mo, son moniteur 14 pouces et son disque dur gigantesque de 105 Mo. C'était début 1992. On rêvait de dépasser un jour les 100 MHz sans trop y croire, tout en regrettant les scrollings et le son de l'Amiga qu'on venait d'abandonner. Tout ça pour jouer à Ultima Underworld et Wing Commander 2. Et aujourd'hui, un processeur à 1 GHz fait son entrée dans le Top Hard. Pfff, ça passe vite les années, en fait ! Mon prochain coup de blues, je le fais pour l'interface neuronale, je pense...

Doc Caféine

La carte mère

Attention, ça bouge ! Comme le dossier de ce mois-ci le montre, le petit monde des chipsets - et donc des cartes mère - est très agité. Je vous donne encore, pour quelques mois, des valeurs sûres, mais sachez que dès le début 2001 (si les constructeurs respectent leurs dates), les chipsets avec RAM DDR pour processeurs AMD tiendront la vedette. Intel aura du mal à suivre avec son Pentium 4. Les chipsets Apollo Pro 133A, i815E et KT133/133A vont prendre un coup de vieux rapidement, vous êtes prévenus.

Config 1 Abit KT7 (VIA KT133/Socket A), environ 1 200 F TTC

Config 2 Abit KT7 (VIA KT133/Socket A), environ 1 200 F TTC

Config 3 Asus CUSL2 (i815E, Socket 370), environ 1 400 F TTC ;
Abit KT7-100 (VIA KT133/Socket A), environ 1 400 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne qualité. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir vu leur prix ridicule. L'Ultra DMA100 (ATA100) arrive en force, mais pas de panique : il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA33 sans souci. Le gain de performance semble bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets adéquats.

Config 1 IBM 15 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/mn), environ 1 000 F TTC

Config 2 IBM 30 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/mn), environ 1 400 F TTC

Config 3 IBM 45 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo, environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 250 F TTC

La carte son

Gana et Fishbone en ont encore fait les frais récemment : rien ne vaut une bonne carte sonore avec des drivers en béton armé et disponibles sous différents OS rapidement pour éviter les plantages. On a beau ne pas aimer les monopoles, il faut bien dire que seul Creative Labs propose actuellement une solution de qualité qui tourne relativement bien avec les différentes versions de Windows et la plupart des OS alternatifs. En attendant la réelle disponibilité des modèles capables de décoder Dolby Digital et autre DTS, la SoundBlaster 1024 reste la reine des dance floors.

Config 1 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD sont encore beaucoup trop rares.

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X/40X), environ 1 000 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X/40X), environ 1 000 F TTC,
ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC

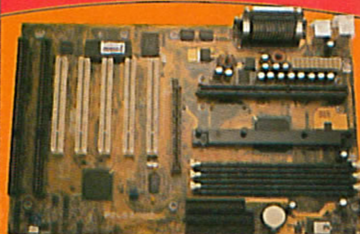
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces, afin de profiter des performances des nouvelles cartes graphiques gérant facilement les hautes résolutions. À noter l'arrivée de nombreux nouveaux modèles chez Iiyama et Philips.

Config 1 17 pouces Iiyama A705MT environ 2 100 F TTC

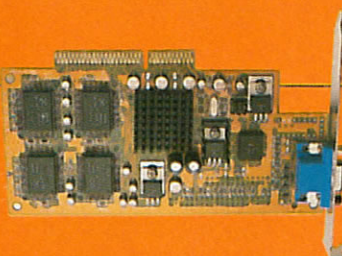
Config 2 19 pouces Iiyama S902JT environ 3 600 F TTC

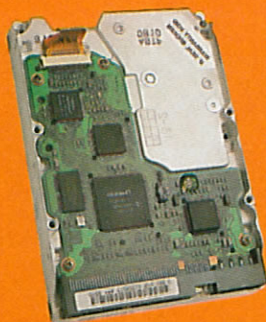
Config 3 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 400 F TTC

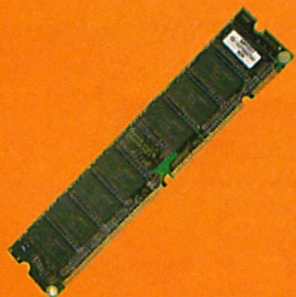












Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 (en plus le V92 arrive). Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 ELSA Microlink 56K interne, environ 250 F TTC

Config 2 3Com Message Plus externe, environ 650 F TTC

Config 3 3Com Message Pro externe 56K, environ 900 F TTC

La carte vidéo

Avec le dossier du mois dernier, la prise de tête pour choisir une carte vidéo devrait être moindre. GeForce2 MX et Radeon SDR en entrée de gamme pour de bonnes performances à un prix raisonnable, GF2 GTS, Radeon DDR et Voodoo5 5500 pour les hauts de gamme. Gardez quand même à l'esprit que le modèle de 3dfx est mal équipé pour la génération de jeux qui arrive et que ses capacités sous DirectX8 seront moins intéressantes que celles de la concurrence. Info : on trouve des GF2 GTS 32 Mo à moins de 2 000 F TTC, fouinez un peu !

Config 1 Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 100 F TTC

Config 2 Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 100 F TTC

Config 3 Carte AGP de type GeForce2 GTS (environ 2 400 F TTC), Voodoo5 5500 AGP (environ 2 300 F TTC) ou ATI Radeon DDR VIVO (environ 2 500 F TTC)

La RAM

Inutile de claquer des fortunes dans de la RAM PC133 haut de gamme ou dans de la PC150. La RAM DDR est au coin de la rue et sera le passage obligé pour votre prochain changement de carte mère. Cela dit, vu les prix de la SDRAM actuellement (ils ont bien baissé ce mois-ci, cherchez un peu), ça n'est pas non plus une raison pour vous traîner avec 64 Mo...

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 700 F à 900 F TTC selon les magasins et la marque

Le processeur

Le grand vainqueur de cette fin d'année, c'est sans aucun doute AMD. Le Duron est le processeur offrant le meilleur rapport qualité/prix. Ses performances sont remarquables et son prix ridicule. Aucune raison de se priver ! Et que les pro-Intel oublient leurs remarques sur d'éventuels problèmes de compatibilité. Il n'y en a pas ! En revanche, pour plus de puissance, Pentium III et Athlon restent les choix obligatoires, avec un net avantage pour ce dernier. Le seul à oublier, c'est le Celeron. Son rapport qualité/prix, et même ses performances côté overclocking sont à la traîne.

Config 1 AMD Duron 700 (socket A), 700 F TTC environ

Config 2 AMD Athlon Thunderbird 800 (Socket A), 1 500 F TTC environ

Config 3 AMD Athlon Thunderbird 1GHz (environ 2 900 F TTC) ou Pentium III 850 E FC-PGA (environ 3 000 F TTC)





CERTAINS PROVIDERS INTERNET, MALGRÉ LEURS DISCOURS COMMERCIAUX AGRESSIFS, SE FOUTENT VRAIMENT DE LA GUEULE DES JOUEURS (VOIR LA NEWS AOL), QUAND ÇA NE FRISE PAS LE GRAND N'IMPORTE QUOI. SI VOUS AVEZ UN BUDGET, OPTEZ DONC POUR FT ET WANADOO, QUI ONT UNE OFFRE ADSL QUI TIENT LA ROUTE. AUSSI AU SOMMAIRE DU RÉSEAU : VAMPIRE, COUNTER-STRIKE 1.0 ET PLANETSIDE, LE PETIT NOUVEAU DE VERANT.

iansolo@joystick.fr

NeT NEwS

Battlezone II, en Freestyle

Après le patch 1.2, Pandemic Studios a arrêté tout développement et support sur Battlezone 2. Une décision prise par l'éditeur, Activision, qui descend en chute libre dans notre estime, depuis le gros foutage de gueule d'Interstate '82. Un groupe de résistants (designers et graphistes, mais aussi fans du jeu) ont décidé de reprendre les choses en main. D'ores et déjà, ils bossent sur un add-on gigantesque, très prometteur et tout sauf officiel. La chose s'intitule The Battlezone II Community Project.
Leur site se trouve à cette adresse :
http://www.planetbattlezone.com/bz2commproj/
Et des screenshots au :
http://www.planetbattlezone.com/bz2commproj/screens/index.shtml
Quelle époque ! Pour assurer la survie de leur jeu préféré, ce sont les joueurs eux-mêmes qui doivent aller au charbon et développer leurs add-on.



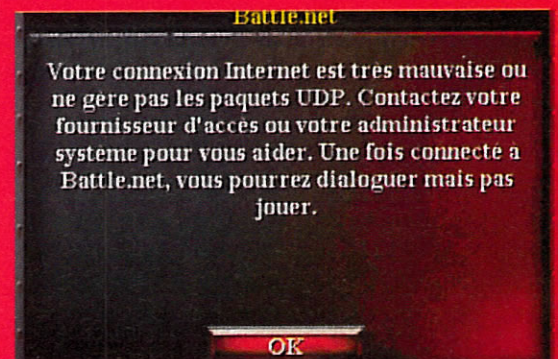


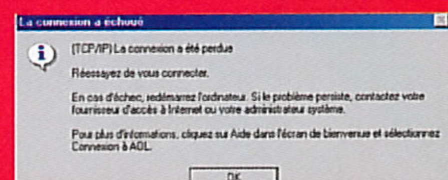
telex

TFC (Team Fortress Classic) n'est pas mort. Le clan Rocks a été sacré Champion de France, après une rencontre non officielle :
www.rockteam.net
www.babeloueb.com/rockteam

AOL et son ForFait magique

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous écrire pour nous faire part de votre grande déception de l'offre illimitée AOL par modem. Beaucoup d'entre vous se verraient en effet déconnectés intempestivement toutes les trente minutes, rendant ainsi tout jeu en réseau impossible. Pire encore, aux heures de pointe, il deviendrait héroïque de se reconnecter. Et bien plus important encore : ce forfait semble avoir entraîné, dans sa médiocrité, l'offre AOL via NC Numericâble, qui se mange depuis déjà trop longtemps des débits frisant le scandale en milieu de journée et parfois même le week-end (alors que le service commercial est injoignable et ne daigne pas rappeler). En attendant de pouvoir résilier votre abonnement (un an minimum) pour reprendre quelque chose de mieux (l'ADSL ou un modem X2), rendez-vous sur le site de la LPIC (http://lpic.nexen.net/), l'assoce de 1901 qui organise le combat.
Puis, allez là :
http://members.aol.com/TVIEIL/petition.htm, et aussi là : http://www.multimania.com/crocknc/.
Si vous comptez vous abonner, vous pouvez vous rendre là : http://aol.lazyfellow.com/, puis là : http://lpic.nexen.net/sections.php?op=viewarticle&artid=40, histoire d'évaluer la situation avec tous les éléments en main.





LE JEU dans LE JEU

L'idée est tellement absurde, qu'elle pourrait tout aussi bien faire partie du testament que le roi Richard Garriott a laissé avant de se tailler d'Origin/Ultima Online.
On vous annonce donc, en grande pompe, l'ouverture des boutiques de goodies d'Ultima. Non, ici, il ne s'agit pas de marchandising officiel d'UO mais de celui des guildes. Ainsi, les joueurs peuvent désormais uploader une image ou un logo, les placer virtuellement sur des objets comme des tasses, des T-shirt, des sweat-shirts ou même des tapis de souris. Origin se chargera de fabriquer tout cela sur des matériaux bien réels. Du coup, les guildes peuvent se fabriquer une véritable petite boutique faite de tous ces bidules sur une page web bien à eux et les vendre. Un commerce à l'intérieur du commerce ? Point du tout, car c'est monsieur Ultima Online qui récoltera les produits des ventes. À l'heure actuelle, plus de 800 boutiques sont ouvertes : http://www.uoshoppes.com







Deus Ex, enfin multiJOUEUR ?

Noël approche, et nos potes d'Ion Storm le savent bien. Du coup, ils ont prévu rien de moins qu'un patch multijoueur pour Deus Ex. Celui-ci, dont la taille devrait avoisiner les 50 Mo, fournira un environnement multiplayer en deathmatch et en deathmatch par équipe, tout autant qu'un outil de développement pour les Mods. La différence la plus marquée entre Deus Ex multi et les autres jeux en deathmatch est que ce dernier mettra l'accent sur les différents pouvoirs dont disposent les personnages grâce à leurs augmentations. Au début de la partie, on distribuera un capital de points, dans lesquels les joueurs pourront piocher pour choisir leurs implants. Dès sa sortie, ce patch se trouvera dans votre magazine préféré et partout sur le Net.
Seulement voilà, il y a comme une incertitude dans l'air : le patch existe, Wanda la veinarde, de passage chez les développeurs à Austin, y a même joué. Mais Ionstorm a, semble-t-il, tout à coup annulé la présentation officielle qui devait avoir lieu fin novembre. On attend, on voit, et on croise les doigts.

telex

Ils développent un mod Half-Life sur Shadowrun et recherchent mappeurs, graphistes et skinneurs : http://HlShadowRun.Ifrance.com

Des nouvelles de Mankind ?
www.mankind-guildes.com

Échappez-vous de prison avec ce mod HL en développement au :
www.lanparty-vs.ch/nightescape

Bêta test

Dark Age of Camelot

Adresse : www.darkageofcamelot.com
À venir et à ne surtout pas louper, la bêta de Dark Age of Camelot, un jeu de rôle réseau et massif qui a l'air tout bonnement impressionnant. Il se déroule juste après l'époque d'Arthur (le roi des Bretons, pas l'affable présentateur) et permet d'incarner un membre de l'un des trois royaumes en conflit : nordique, celtique et breton. La seconde bêta vient de se finir, mais on en annonce une troisième, imminente.
La consécration de ce jeu au firmament des choses attendues, vient d'avoir lieu : ce dernier a désormais une page bien à lui, sur l'excellent site de Stratics : (http://camelot.stratics.com/)

La grande illusia

Adresse : http://www.illusia.com/application.html
Illusia est un petit jeu de rôle sympatoche, qui se présente comme la transition idéale entre les muds, les jeux en texte et les Massive Online roleplaying game. Bref, quelque chose entre Zork et Asheron's Call. Non, je plaisante, en fait cela a l'air vraiment mignon et simple.



Arcanum

Adresse : http://sierrastudios.com/games/arcanum/
Pendant qu'on y est, le Jeu de la couv' (voir la superbe rubrique homonyme) est encore en bêta-test, mais pas pour bien longtemps. Ce jeu est vraiment exceptionnel, et si la bêta envoyée correspond à ce que j'ai reçu pour faire la preview de ce jeu, vous en aurez pour douze bonnes heures de panard intégral. Affûtez vos 160 e-mails, et tentez votre chance pour ce qui semble être enfin la digne suite de Fallout.

Arnachy online

Adresse :
http://www.anarchy- online.com/game/beta/beta.authorize?l=en
Depuis l'an passé, on vous bassine avec Anarchy Online, ce MMORPG vraiment original qui se passe sur une planète vraiment étrangère et où vous incarnerez des professions aussi diverses que G'flah ou Déta^dj. Courez vous inscrire !

Une superbe carte multijoueur pour Star Trek Voyager : Elite Force, créée par le designer de Raven. Elle est bien S-F, avec des textures « Novotel » comme on les aime. Disponible au : http://www.gamespot.com/promos/demoad/index.html?ftp://ftp.zdnet.com/gs/action/eliteforce/ctf_spyglass.zip

Le troisième chapitre de Siege of Avalon, le jeu de rôle downloadable par épisodes, vient de sortir au prix de 70 francs au : http://www.digital-tome.com/

La TROISIÈME venue

Ultima encore, mais cette fois-ci pour la prochaine évolution d'Ultima Online 1. En effet, contrairement à ce que l'on aurait pu penser, tous les développeurs ne sont pas en train de bosser sur cet immense soft de karaté que semble être UO2, mais s'acharnent encore un peu sur le jeu isométrique. Ce grand pas en avant, qui fait suite à Second Age et Renaissance, se nommera Third Dawn, la troisième aube. L'idée globale qui régit le machin est de virer toutes les sprites 2D qui peuplent ce jeu depuis plusieurs années, et de les remplacer avec des unités en pure 3D. On annonce même plus de 700 Motion Capture différentes (pour les mouvements des dragons, faudra utiliser des Varans du Komodo, ou si Origin est fauché, des lapins). Third Dawn amènera aussi une foule d'avancées technologiques qui pourraient être introduites au fur et à mesure, comme des effets spéciaux à base d'effets de particules et d'autres trucs impossibles à insérer jusqu'alors. Mais comme un add-on ne vient jamais seul, on trouvera aussi, au moment de sa sortie, des nouveaux mondes à explorer qui seront, selon ses auteurs, 50 % plus grands que ceux du Second Age. Dans ces nouvelles terres, l'alignement aura une importance particulière, puisque des persos au mauvais karma seront plus souvent attaqués par des entités bénéfiques comme des cerfs ou des lapins. Même si cette nouvelle extension ne devrait pas introduire plus de lags, il sera toujours possible de garder les vieux graphismes 2D, tout ceci fonctionnant à la sauce Direct3D, enfin. Dernières petites fioritures : des musiques contextuelles (mais toujours en MIDI) et plus de matos japonais, vu que le jeu marche très fort au pays du Soleil levant. L'add-on devrait être vendu en magasin, et téléchargeable. La bêta fera d'abord son apparition et sera vendue pour à peu près 40 francs. Moi je dis : « Miam ! »









telex

Un mod rigolo pour Q2 et Q3 : BOTS (Battle of the Sexes) http://www.captured.com/bots/

Pour les fans de Formule 1 et de Grand Prix 3 de Crammond, un site incontournable : www.grandprix-fr.com

Fans de Hockey, réjouissez-vous : un ladder francophone sur NHL 2001 : http://www.multimania.com/swissladder

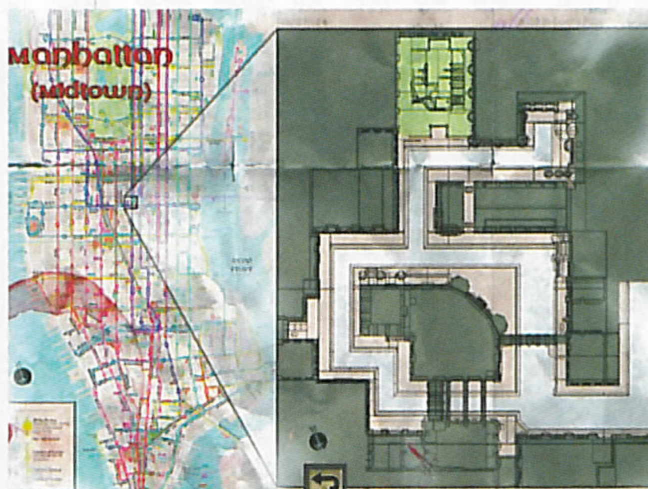
IL Y A DES ANNÉES QUE JE GALÈRE POUR TROUVER DES JOUEURS À RÉUNIR AUTOUR D'UNE TABLE VERS DEUX HEURES DU MAT' MUNIS DE QUELQUES DÉS À SIX FACES, DE TROIS PACKS DE BIÈRES ET D'UNE QUANTITÉ NON NÉGLIGEABLE DE SANDWICHES FRITES-MERGUEZ.OUI, VOUS L'AVEZ BIEN COMPRIS, LES JEUX DE RÔLE ME MANQUENT.

Vampire

PLUS QU'UN JEU, UN VRAI JEU DE RÔLE

Bob Arctor

Pour l'amateur de jeu de rôle traditionnel, il existe quelques bonnes alternatives sur micro permettant de satisfaire sa passion. Le jeu de rôle solo de type Fallout, Arcanum ou autres ne semble pas toujours fournir un exutoire à la frustration de ne plus retrouver de livre de règles, de joueurs autour d'une table et un olibrius planqué derrière un paravent qui narre une histoire. Jusqu'ici, la façon la plus simple de retrouver cette ambiance unique était de se connecter à l'un de ces innombrables jeux de rôle réseau massifs de type Ultima Online, Asheron's Call ou Everquest (pour ne citer que les plus joués). Ceci étant, il est vrai que sur ces derniers, les systèmes de quêtes automatiques et les joueurs manquant d'esprit « role playing » n'arrivent pas à satisfaire les plus intégristes d'entre nous. Fort heureusement, il existe une solution intermédiaire consistant à fournir à un maître de jeu et des joueurs distants (oui, sinon autant se retrouver autour d'une table dans la vraie vie) la possibilité d'émuler un jeu sur table en fournissant au premier une multitude de pouvoirs d'animation, et au reste un environnement et des ressources de jeu. Le premier titre qui a annoncé ces possibilités n'est autre que le très attendu Neverwinter Nights, qui fonctionnera sur les règles de AD&D, et qui a donc ainsi adopté l'ambiance médiévale fantastique avec boule de feu dans la tronche en option. Pourtant, un autre jeu, Vampire the Masquerade, est sorti sans qu'un grand monde s'intéresse à ses possibilités multijoueur inhérentes. Ce dernier, en effet, avait été un peu mis de côté par nombre de joueurs à cause de son jeu solo beaucoup trop linéaire et très orienté combat. Pourtant, ces possibilités multijoueur sont assez extraordinaires pour remplir tout votre carnet de bal pendant les mois à venir. En attendant mieux…



Les délices d'une partie en équipe.

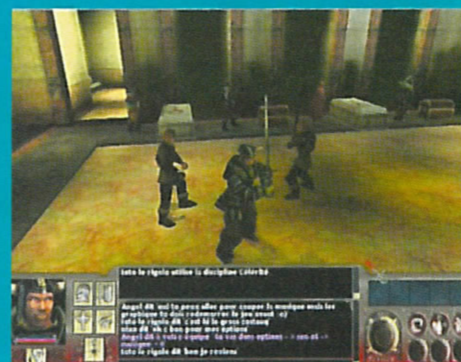






MoDulEs

Si vous êtes trop fainéants pour faire votre scénar vous-même de A à Z, sur le http://www.mapdepo.com/browse.php?id=1 vous pourrez dénicher des dizaines de maps déjà préparées qui n'attendent qu'un bon scénario pour fonctionner. Parmi les cartes disponibles, on trouve Celtic Dream (médiéval), Londres Hub (moderne), le Toreador Art Museum, ainsi que l'énorme StormWinter Keep. Pour utiliser ces cartes, servez-vous de la commande Exécuter (Touche Windows-R) puis « C:\Program Files\Vampire La Mascarade\Vampire.exe » -console -user xxx (xxx étant le nom du dossier dans le répertoire Vampire contenant les nouvelles cartes)



Une pièce remplie de marchands. Très utile pour que vos joueurs fassent leurs emplettes en même temps.

Le mode CONTEUR (StoryTELLER)

Pour émuler un maître de jeu sur une bécane, il faut tout d'abord une bonne dose de mauvaise foi, mais aussi quelques outils lui fournissant un pouvoir illimité. Le mode « Storyteller » de Vampire est justement là pour ça. Il va donner au MJ (maître de jeu) la possibilité de faire vivre aux joueurs présents une aventure en contrôlant le déroulement d'un scénario point par point. D'abord, il va permettre à ce dernier d'agir sur les personnages dirigés par l'ordinateur. Il pourra par exemple s'incarner dans l'un d'entre eux pour le faire parler, le faire bouger, ou lui faire effectuer des actions comme attaquer ou manipuler des objets.

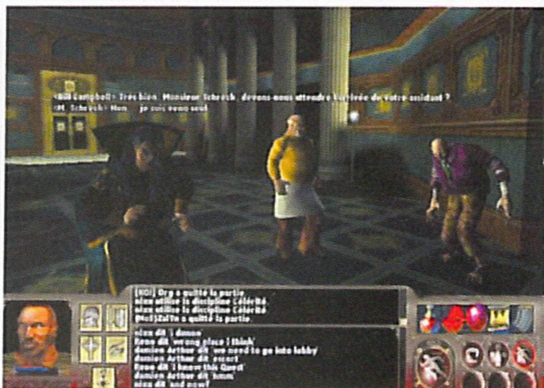
Le fait qu'il contrôle le jeu va aussi permettre des choses impossibles sur micro jusqu'alors. Par exemple, si l'un des personnages décrète qu'il veut attraper une lampe halogène pour l'enfoncer dans un autre monsieur, rien n'empêche au MJ de lui mettre dans la main un objet semblable. La sensation de liberté est donc bien plus grande que dans un jeu de rôle micro, où tout ce qu'il est possible de faire doit être scripté à l'avance.

Pour encore améliorer le système, le MJ peut modifier les niveaux (mobilier, objets, personnages) au fur et à mesure que l'aventure avance, influer sur le cours des événements (déclencher des dialogues, des actions) ou même sur l'avancée des joueurs (les téléporter dans un endroit, les paralyser le temps de leur préparer un tour pendable, ou s'assurer qu'ils écoutent votre histoire passionnante). Dans le même style, on pourra ajouter ou retirer des objets de leur inventaire, monter leurs caractéristiques, leur expérience, leur donner des pouvoirs, ou limiter ces derniers s'ils sont trop puissants pour la partie en cours.





Ne jamais hésiter à bien s'équiper si le maître de jeu le permet.





J'ai mis un long quart d'heure avant de trouver ce personnage au faciès d'abruti.

La chasse au golem de pierre.

PReMièRe PaRtie

Pour trouver des joueurs, rien de plus simple. On choisit l'option multijoueur, puis Internet, et après une inscription sur la page web de Vampire, on se retrouve en face de nombreuses chat rooms. Il en existe une francophone, plutôt garnie en soirée ou le week-end, mais la plupart du temps, les parties sont plus nombreuses sur les salles ricaines. Avant d'entrer dans un jeu, assurez-vous de deux choses : que le style du scénar (baston entre joueurs, role playing) soit compatible avec vos envies, et que votre personnage soit adapté en puissance à cette dernière mais aussi à son époque. Autre chose : un bug inhérent à Won fait foirer de nombreuses connections au jeu (symptôme : un message qui vous dit que vous ne pouvez rejoindre l'hôte). La solution : aller dans une autre chat room, revenir, puis se reconnecter à la partie. Dernier truc : il est vital d'avoir patché le jeu (avec la dernière version, la 1.1), de mettre les graphismes au minimum, et parfois même de désactiver la musique pendant le jeu si vous observez un trop grand lag ou ralentissement.

Au BOULOT !

S'il est facile d'écrire une aventure, la mettre en forme prend un peu plus de temps. Heureusement, l'interface du storyteller permet de placer joueurs, monstres, trésors et mobilier d'une façon très simple. Pour le côté architectural, il faudra mettre les mains dans le plâtre et télécharger Embrace, l'éditeur de niveaux. Celui-ci est tiré de QE radiant (l'éditeur de Quake 3), un truc extrêmement performant plaçant ombres et lumières dynamiques automatiquement. Mettre un tutorial de ce machin ici serait inutile et prendrait une trentaine de pages. Toutefois, allez faire un tour au http://www.angelfire.com/rnb/netfilez/tutorial1.html pour en savoir plus. Deux conseils de base, en attendant : rendez les sols sur lesquels les persos devront marcher « walkable », et ne mettez jamais d'espace dans les noms de vos cartes, jamais ; ça m'a coûté cinq heures de ma vie. Dernière chose : les niveaux faits maison, et les musiques d'ambiance (ou autres) devront être chargées avant la partie par tous. Pour faire ses premiers pas dans la masterisation de jeu, rien de mieux que les chroniques déjà présentes dans Vampire : Redemption, ou bien en se servant des décors du jeu solo.

Un grand merci à Angel Fox

Un moteur idéal pour le jeu de rôle online.



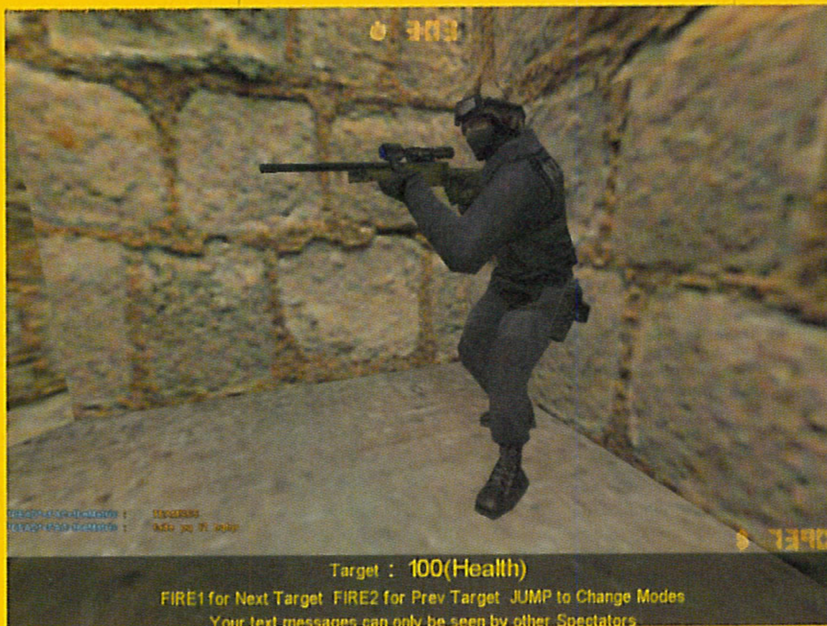
Quelques liens indispensables :

http://vampire.won.net/ : la partie web du jeu multijoueur.
Sites francophones :
http://www.cainites.fr.st/
http://www.marmotte.com/vampire/
http://www.fortunecity.fr/jeu/enigmes/47/main.html
http://www.multimania.com/frenchmod/index1.html
Site de référence en anglais : www.planetvampire.com

APRÈS AVOIR PULVÉRISÉ LE RECORD DU MONDE DE LA PLUS LONGUE PÉRIODE DE BÊTA-TEST, L'ULTRA-POPULAIRE MOD HALF-LIFE COUNTER-STRIKE NOUS ARRIVE ENFIN EN VERSION FINALE.

CoUNTER-StRIKe 1.0

Je jette un petit coup d'œil aux statistiques de Gamespy, qui comptabilise les joueurs présents sur les serveurs de jeux du monde entier, et comme d'habitude, c'est effarant. À l'heure où j'écris (23h38, un samedi. Ouaip, j'ai pas de vie), il y a 33 000 joueurs qui s'étripent sur Half-Life, pour « seulement » 4 900 sur Quake 3 Arena et 4 500 sur Unreal Tournament. Le responsable, c'est bien sûr Counter-Strike, qui n'en finit pas, un an et demi après sa première bêta-version, de gagner en popularité. On a beau vous avoir installé des serveurs de jeux Joystick par pack de douze, c'est toujours l'embouteillage le soir pour se connecter, et ce n'est pas près de se calmer.



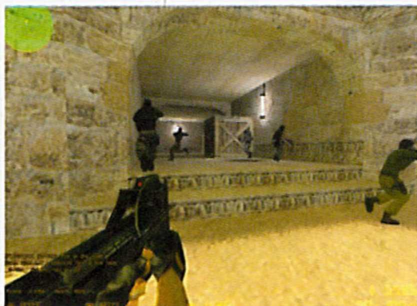
Regardez-moi ce campeur qui plante sa tente et qui fait griller ses Marshmallows en attendant sa proie… c'est pas un scandale, ça ?

VERSION ultime

Cette version 1.0 ne décevra personne. Évidemment, on trouvera toujours quelques geignards qui vont se plaindre de deux ou trois détails, mais dans l'ensemble, Counter-Strike a désormais la carrure d'un produit professionnel, avec un gameplay qui frôle la perfection et une réalisation technique sans défaut. Toutes les cartes un peu faiblardes ont été virées, on ne trouve plus que la crème des maps, que ce soit les grandes classiques (cs_assault, de_dust...) ou celles, plus récentes, qui comportent un paquet de textures originales de qualité (de_cbble, cs_arabstreets, cs_italy...). Trois nouvelles armes ont été ajoutées (un fusil de snipe moyennement puissant, un UMP45 et un petit flingue), mais ce qu'on retiendra surtout de cette version 1.0, c'est la grosse amélioration au niveau des modèles de persos. Ceux-ci bénéficient de nouvelles skins beaucoup plus détaillées qu'avant, et d'une refonte complète de leurs animations. C'est pas encore du niveau de Rogue Spear, mais les mouvements sont nettement plus réalistes, plus fluides et plus variés.

ackboo

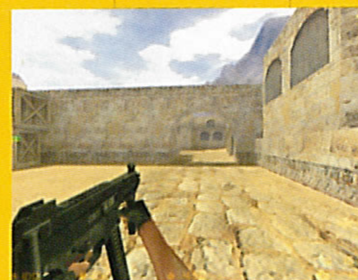

Les modèles des personnages ont été refaits de A à Z et le résultat est impressionnant.



Ze FUTUR

Maintenant que le développement de Counter-Strike est pratiquement terminé, il y a un paquet de monde qui se demande sur quoi va bosser Gooseman, son très respecté créateur. Officiellement, il n'y a encore rien d'annoncé, juste des rumeurs. On est à peu près sûr que la version 1.0 de Counter-Strike ne sera pas la dernière et qu'il devrait y avoir d'autres mises à jour, mais elles seront surtout là pour patcher les inévitables bugs et il n'y aura plus de gros changements au niveau du gameplay. En revanche, en ce qui concerne les projets futurs de l'équipe de développement du mod, c'est la grande inconnue. Dans une récente interview, Gooseman dévoilait qu'il était intéressé par la proposition d'un « groupe militaire européen », qui souhaitait l'embaucher pour créer un jeu destiné à l'entraînement des troupes. On y croit à moitié vu que Valve, qui a déjà mis le grappin sur ce jeune homme en lui fournissant une aide financière et technique, souhaite sûrement exploiter son talent. On peut alors se laisser rêver en imaginant un hypothétique Counter-Strike 2 en jeu complet, ou même une seconde version du mod intégrée cette fois-ci à Team Fortress 2, le prochain jeu de shoot de Valve qui devrait arriver l'année prochaine. En attendant, on a quand même de quoi bien s'éclater.




L'UMP45, un des nouveaux flingues de la version finale.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 121

SHADOWBANE OUVRE LA VOIE AUX JEUX EXCLUSIVEMENT JOUEURS CONTRE JOUEURS MAIS ATTENTION LES PK, VOUS RISQUEZ D'ÊTRE AUSSI ÉTONNÉS QUE LES NON-PK.





Minotaures et Centaures seront de la partie. Si vous cherchez bien, vous pourrez même en devenir un.

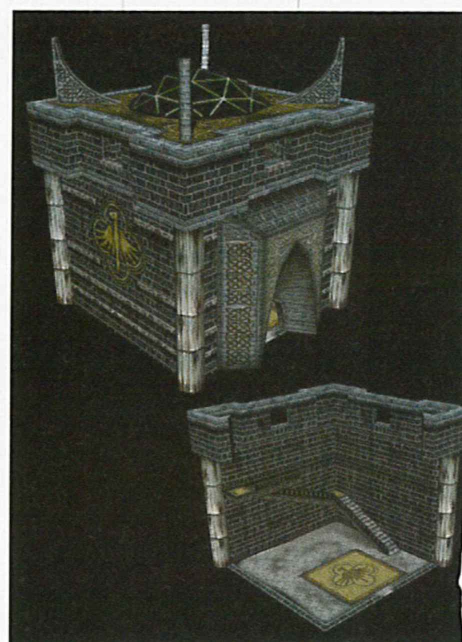


SHadOWBAnE

Dans la contrée d'Austin, Texas, on rêvait depuis longtemps d'un jeu où les joueurs pourraient évoluer entre eux comme dans le monde réel : se battre bien sûr, mais aussi discuter, construire et s'entraider. Alors comme on ne manquait ni d'imagination, ni de talent, on décida de bâtir Shadowbane, le monde à l'épée fracassée. Cet univers médiéval fantastique vous fait découvrir des contrées où la survie est devenu un art après que les forces de l'ombre l'ont envahie. Le background historique vous entraîne dans une terre pas très éloignée de nos légendes. Vous ne serez pas dépaysé, et si vous avez participé à quelques RPG, le bestiaire ne vous surprendra pas. Ogres, vampires, succubes et zombis ne représentent qu'une faible partie de la faune qui peuple cette terre. La particularité de ce produit est de vous faire évoluer dans un monde où les joueurs s'affrontent continuellement mais attention, ce n'est pas un univers de PK en puissance. Il existe de nombreuses règles à respecter qui permettent à chacun d'y trouver son compte.



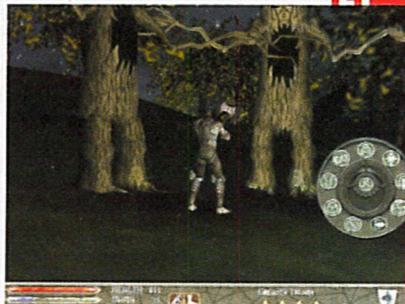
Vous pourrez posséder des bateaux pour traverser les mers et parcourir le vaste monde. D'ailleurs, Wolfpack a prévu de continuer de créer de nouvelles terres après la sortie du jeu, histoire de ne pas décevoir les explorateurs.



DES PK muselés

La peur du joueur de base dans ce genre de produit est de crever comme un chien sous les coups d'un joueur cent fois plus puissant que lui, qui se fera un plaisir de lui voler ses maigres possessions au passage. Shadowbane a trouvé un système infaillible pour éviter ces abus. Le petit jeune qui débute à peine commencera sa carrière dans des territoires neutres protégés par les GM de Wolfpack mais pour progresser et acquérir de l'expérience, il finira par s'expatrier vers des contrées plus inhospitalières. Là, il y affrontera joueurs et créatures haineuses. Les combats s'annoncent assez spéciaux. Ils ne consisteront plus à cliquer bêtement sur la cible ; vous devrez aligner ruses et coups spéciaux pour venir à bout de votre adversaire, humain ou non. Le niveau des combattants influencera la prise d'expérience : si un personnage de haut niveau se régale à couper la tête d'avatars plus faibles, il risque bien de rencontrer quelques désillusions. Le butin remporté sera ridicule car chaque joueur peut ressusciter avec trois de ses objets préférés. Attention, concept : l'expérience acquise promet de se révéler négative ; ainsi le tueur, à la place d'en gagner, en perdra. Le tué, lui, n'aura alors pratiquement aucune pénalité. En revanche, si les joueurs sont à peu près de même niveau, les gains seront plus importants. De la même manière, si vous attaquez un monstre et que vous mourrez, suivant son niveau et le vôtre, vous serez plus ou moins handicapé. En fait, plus votre niveau sera élevé, plus vos pénalités deviendront importantes, comme dans Asheron's Call. Mais dans Shadowbane, il existe autant de manières de mourir que de tuer et les guerres entre guildes seront certainement destructrices.

kika



Dangereux de se promener seul la nuit dans les bois. Les arbres ne semblent guère paisibles. Peut-être un joli feu les ramènerait à de meilleurs sentiments.

Le système de magie sera influencé par le type de discipline maîtrisée. Certaines demanderont d'utiliser des composants, tandis que d'autres se contenteront d'incantations marmonnées.



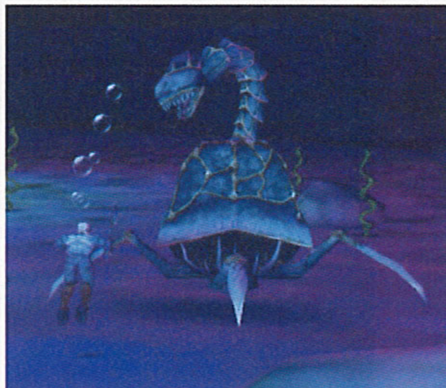


QUELQUES SITES POUR EN SAVOIR PLUS

http://www.shadowbane.adln.org/ : un des sites français le mieux informé et le plus détaillé (il propose un line pour s'inscrire au bêta-test).
http://sb.stratics.com/ : le site anglais de référence.
http://www.shadowbane.com/ : le site des développeurs.

LES GUILDES : des entités vivantes

Dans la majorité des RPG, appartenir à une guilde revient surtout à se balader avec des potes pour accomplir des quêtes en partageant expérience et butin, et les affrontements entre guildes n'apportent rien de plus qu'une part de richesse supplémentaire. Shadowbane transforme ces affrontements en de véritables challenges car vous ne perdrez plus seulement la vie et deux, trois objets mais aussi des terres, des châteaux et de l'influence. Les guildes deviennent une entité vivante. Elles possèdent des territoires, bâtissent des villes, construisent des fortifications, imposent des taxes et entretiennent des relations diplomatiques avec d'autres guildes. Au faîte de leur puissance, elles représentent des états et des empires. Les guerres deviennent alors beaucoup plus pittoresques que des combats entre multiples joueurs. On s'assiège en construisant des catapultes et des béliers, on se balance des sorts de muraille à muraille, on s'amuse à créer des formations dignes des armées romaines, et on s'embusque pour surprendre l'ennemi. Mais attention, avant de commencer à s'entretuer en cœur, vous devez déclarer officiellement la guerre 24h à l'avance. Bien connaître les liens de l'adversaire avec les guildes du coin devient donc essentiel si vous ne voulez pas avoir la surprise de vous retrouver avec une foule d'ennemi dans vos murs. La croissance d'une guilde se fait concentriquement. Imaginez : vous avez créé votre guilde et vous êtes maître d'un beau territoire. Vous allez devoir le défendre et donc embaucher, mais comment savoir si les nouveaux venus seront capables et n'essaieront pas de vous noyauter ou de prendre le commandement à leur tour ? Pour cela, il vous suffit de créer de nouvelles guildes jointes à la vôtre : un corps de soldat, de chasseur ou de marchand, et suivant vos besoins, vous découvrirez ainsi des gens talentueux que vous capterez dans votre cercle d'hommes forts, qui vous aideront à gérer et partageront avec vous les bénéfices de vos efforts.





MON homme

La création de personnage reste plutôt classique. Le sexe fort sera fort et le sexe faible sera rapide et agile. Après avoir choisi parmi les dix races proposées (certaines ne sont pas accessibles immédiatement, et vous devrez les découvrir dans le jeu pour pouvoir y accéder), quatre classes générales sont disponibles : le guerrier, le mage, le voleur et le prêtre mais vous pouvez décider de vous spécialiser dans différentes professions, devenir assassin ou pourquoi pas warlord. Le choix ne manque pas vu que vous avez accès à une trentaine de professions définies par trois disciplines, à désigner dans le lot ouvert à votre spécialisation. Apparemment, certaines disciplines seront cachées et vous n'y accèderez qu'après avoir réussi certaines quêtes, car Shadowbane reste avant tout un RPG. Des personnages puissants comme des dieux ou des dragons vous enverront à l'autre bout du monde récupérer des artefacts particuliers, et vous récompenseront de moult façons.
Même si on a du mal à s'imaginer une gestion simple des relations et des combats guildes, le jeu semble prometteur. Dans tous les cas, pour avoir une idée plus précise, allez donc vous inscrire au bêta-test en visitant le site français de Shadowbane.

« Belle succube, dis-moi ce qui te plairait en échange de quelques minutes avec toi... »







Les armes de siège ne sont plus réservées aux jeux de stratégie.



IL Y A 300 000 INSCRITS SUR EVERQUEST. À DIX DOLLARS L'ABONNEMENT MENSUEL, JE VOUS LAISSE IMAGINER LE FLOT DE POGNON QUI COULE CHEZ VERANT, LE DÉVELOPPEUR DU JEU. VU LEUR PROJET POUR 2001, IL N'EST PAS PRÈS DE SE TARIR.

PlaNet SiDe

Tout en travaillant sur Sovereign et le très secret Star Wars Online, Verant vient de dévoiler PlanetSide. Prévu pour la fin de l'année prochaine, ce jeu de shoot à la 1re personne massivement multijoueur s'annonce très ambitieux. Dans un univers futuriste, quatre corporations militaires se disputeront le contrôle de différentes planètes. Sur chacune de ces planètes, ce sont des milliers de joueurs qui s'affronteront simultanément pour conquérir de nouveaux territoires. Au niveau des combats, PlanetSide se déroulera comme un Doom-like classique, empruntant des éléments à Quake 3,

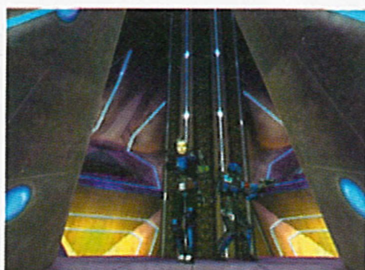


Selon leurs actions au front, les corporations alloueront un appartement plus ou moins beau aux soldats.

Counter-Strike ou encore Tribes. Arme au poing, on pourra faire le ménage à la mitrailleuse lourde, choisir de sniper à distance de sécurité, et même prendre les commandes d'un des nombreux véhicules de combat, terrestre ou aérien, qui seront disponibles dans le jeu.

Un PETIT PION

Grâce à mes pouvoirs sensoriels, j'ai lu dans votre esprit : « Boah, ça va juste être une gigantesque partie chaotique de Quake 3 qui tournera vite au bordel généralisé. » Je vous rassure, ça ne sera pô du tout ça. Pour organiser ces gigantesques guerres planétaires, les corporations assigneront des objectifs aux joueurs. Depuis le quartier général, on pourra prendre connaissance des missions du jour et s'enrôler pour celles qui paraissent les plus sympathiques. Ces missions pourront se faire en solo, mais il sera fortement conseillé de les jouer en équipe car - les développeurs nous l'assurent - même le meilleur joueur du monde n'aura aucune chance face à une dizaine de soldats ennemis. Une fois sur le front, on sera au milieu d'une véritable guerre de science-fiction. On pourra se faire intercepter par des soldats ennemis ayant reçu l'ordre de patrouiller la zone, croiser des escouades de véhicules alliés qui retournent à la base, apercevoir au loin les lueurs d'autres batailles... On sera libre de rester avec son équipe pour remplir la mission ou bien tout plaquer et, pourquoi pas, tenter un assaut suicide sur une base ennemie gardée par soixante soldats. Bref, on évoluera en toute liberté dans un monde persistant, dynamique, dans lequel on ne sera qu'un petit pion aux ordres des stratèges de sa corporation. Et ça promet d'être vraiment trippant.







C'est en général à ce moment-là que vous verrez apparaître « Connection Lost » parce que votre hamster Poupi se sera électrocuté en bouffant les fils du téléphone.



Sur un même continent, le moteur 3D passera des environnements extérieurs aux décors intérieurs sans aucun temps de chargement.



À suivre

Toujours pour vous convaincre que PlanetSide ne sera pas un deathmatch bourrin en taille XXXXL, sachez que le personnage qu'on incarnera ne sera pas un bête soldat jetable, mais qu'il disposera de différentes caractéristiques qu'on pourra faire évoluer au cours du jeu. On sait aussi qu'il y aura une économie et que les joueurs percevront un salaire afin d'acheter leurs armes et leurs équipements. Voilà, ce sont à peu près tous les détails qui ont filtré sur PlanetSide. C'est peu, mais ça devrait déjà suffire pour qu'apparaisse une écume blanchâtre au coin des lèvres de n'importe quel joueur réseau.

ackboo



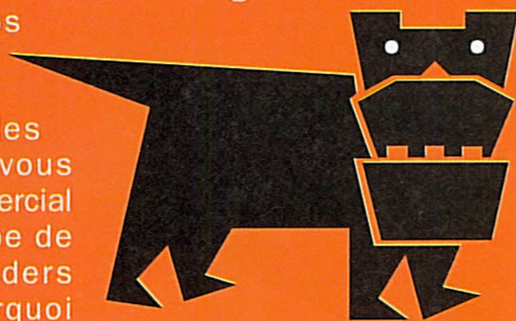
Criterion SOFTWARE

Criterion software Ltd. (filiale du groupe Canon), leader mondial dans le développement d'outils graphiques 3D destinés à l'industrie du multimédia, recherche dans le cadre de son fort développement (visant une introduction en bourse en 2001), plusieurs :

Ingénieurs Conseil

Paris/Guildford (GB) **H/F**

Développeur par passion, vous aimez résoudre tous les problèmes aussi complexes soient-ils. Curieux, intelligent et dynamique, vous serez chargé d'assister et de conseiller nos clients dans l'installation et le déploiement de solutions repoussant constamment les frontières du possible. Vous vous piquerez également au jeu commercial et aiderez activement l'équipe de vente à expliquer aux leaders mondiaux du multimédia pourquoi notre technologie est aujourd'hui reconnue comme la meilleure au monde.



Enfin, vous aurez l'occasion de mettre vos compétences au service de l'évolution continue de nos produits.

Vous maîtrisez parfaitement C/C++ ainsi que l'infographie/3-D. Vous avez idéalement une première expérience significative dans l'industrie du jeu et/ou du multimédia et vous maîtriser l'anglais. Brillant, motivé, passionné et dynamique, votre rigueur et votre capacité à anticiper les besoins des utilisateurs seront autant d'atouts supplémentaires pour réussir à ce poste.

Merci d'adresser votre candidature, **par e-mail** (format WORD) : **informatique@michaelpage.com** ou par courrier, sous la référence **IBSA260690** à **Bruno Sarzi.**

159, avenue Achille Peretti 92522 Neuilly-sur-Seine cedex

Michael Page

INFORMATIQUE

www.michaelpage.fr

The Elder Scrolls III Morro



Après avoir pondu deux jeux de rôle parmi les plus ambitieux – et les plus buggés – jamais sortis sur ordinateur (Arena, puis Daggerfall), Bethesda semble bien parti pour récidiver. Objectif : moins de bugs, mais un jeu toujours aussi complet. Un monde moins vaste mais plus intense et toujours aussi ouvert. Sans même parler de l'éditeur de quêtes, qui devrait rendre fou tous les fans de la série, Morrowind a de quoi en faire frémir plus d'un.

par Wanda

C'est avec le premier volet de la série des Elder Scrolls (Arena, sorti en 94), que nous avons découvert le vaste monde de Tamriel et ses 8 grandes provinces, possédant chacune ses groupes raciaux, sa culture, ses religions et son mode de gouvernement propres. C'est aussi avec Arena que nous avons pris la mesure de ce qui allait devenir la marque de fabrique des jeux de rôle Bethesda : un personnage entièrement configurable, des tonnes de stats, des monceaux d'actions possibles, des brouettes d'accessoires à trouver, des brassées de sorts à composer... le tout dans un environnement complètement ouvert, qui, en parallèle de la quête principale mise en place par les concepteurs, permettait de se perdre dans les méandres de quêtes secondaires ou de vagabonder à l'aventure... Et de marcher pendant des heures à la recherche d'une âme qui vive. Car au début, c'était aussi ça, la Elder Scrolls' Touch : beaucoup de crapahutage et un gros syndrome Waterloo, morne plaine. Heureusement, pour le second volet de la série, les progrès techniques des ordinateurs ont permis aux coyotes de Bethesda de nous offrir davantage de matière. C'est ainsi que, 2 ans après Arena, Daggerfall reprenait les mêmes recettes, mais en réduisant le champ de nos pérégrinations qui, du coup,



wind





Les nuages bougent.



Je me suis un peu baladée dans cette ville. Rien n'y était encore animé, mais l'impression de « faire partie du monde » était déjà très très forte.



devenaient plus richement peuplées et plus vivantes que jamais. Enfin, tout est relatif... Car même si l'introduction de moyens de transport rajoutait aux efforts des concepteurs pour dynamiser leur jeu, leur système de génération aléatoire du monde, pour ambitieux qu'il soit, allait hélas de pair avec une certaine monotonie dans les quêtes secondaires, les mecs de Bethesda le reconnaissent bien volontiers. D'ailleurs, pour Morrowind, ils promettent un jeu à la fois beau, riche, profond et intense. Et plus si affinités.

On pourra PASSER d'intérieur en extérieur sans AUCUN TEMPS...

Quand on me promet du beau, du riche, du profond et de l'intense, moi j'applaudis sans retenue. Mais consciente de mes responsabilités envers vous, je demande aussi des preuves... Hey, professionnelle avant tout, qu'est-ce que vous croyez ? Dans Morrowind, certaines choses sautent immédiatement aux yeux. Visuellement, par exemple, c'est un peu comme la pub Axe : il suffit de laisser le charme agir. J'aurais quand même bien aimé avoir quelques précisions techniques, mais ils ne veulent pas parler

Genre Jeu de rôle résolument monojoueur
Sortie prévue Fin 2001
Développeur Bethesda Softworks, États-Unis
Web www.morrowind.com

de leur moteur. Je sais juste qu'il s'agit d'une technologie achetée (peut-être à leur département R&D), agrémentée de quelques améliorations maison, comme le fait que vous contrôlez 3 parties du corps de votre personnage : les jambes, le bras droit (bras d'attaque) et le bras gauche (pour le bouclier), ce qui permettra pas mal de richesse dans les combats. J'ai également constaté qu'elle permet de passer d'intérieur en extérieur (et vice-versa) sans aucun temps de chargement, et que les effets visuels liés à la succession du jour et de la nuit (coucher du soleil, apparition progressive des étoiles, etc.) sont incroyablement réussis. S'il en est de même des effets météo (j'en profite pour préciser que la météo aura un impact direct sur les capacités visuelles des persos du jeu - le nôtre compris - ainsi que sur l'aisance de leurs déplacements, leur aptitude au combat, etc., etc.) et de l'animation de tous les persos du jeu (y compris les animaux), je vais peut-être finir, moi aussi, par me balader le nez au vent, rien que pour le plaisir de plonger au cœur de ce monde. Enfin, nous n'en sommes pas encore là. Et puis de toute façon, vu que j'ai décidé de devenir adulte, il y a quand même peu de danger. Mais en attendant, Morrowind est bien plus que joli. Mesdames et messieurs les rôlistes, il va falloir que vous vous fassiez une raison : vos jeux commencent à être largement aussi jolis que les autres !

Vous pouvez choisir de vous affilier à l'une des 3 maisons DOMINANTES

Outre la beauté de l'univers 3D, ce qui impressionne le plus dans ce jeu, c'est la quantité de travail fournie par les concepteurs. Comme le monde de Morrowind ne changera pas à chaque nouvelle partie, ce sont les concepteurs du jeu qui, avec leurs petites mimines, sont en train de créer ce gigantesque monde dans lequel ils promettent que vous pourrez vous perdre. Mais seulement si vous le souhaitez, hein, car rien ne vous empêchera de sortir de la trame de la quête principale... Et de ne voir que 5 % du jeu. Ben oui : Morrowind proposera certes moins de lieux à explorer que Daggerfall, mais ils seront cent fois plus riches et plus intenses. L'histoire de Morrowind sera certes écrite une fois pour toutes, mais il vous sera impossible de voir plus de 40 % du jeu dans une seule et même partie. Pourquoi ? Tout simplement parce que Morrowind sera un monde tellement cohérent qu'aucune de vos actions ne sera neutre. Comme dans la vraie vie, dans Morrowind, il vous faudra assumer les conséquences de vos actes. Au début de la partie, vous serez



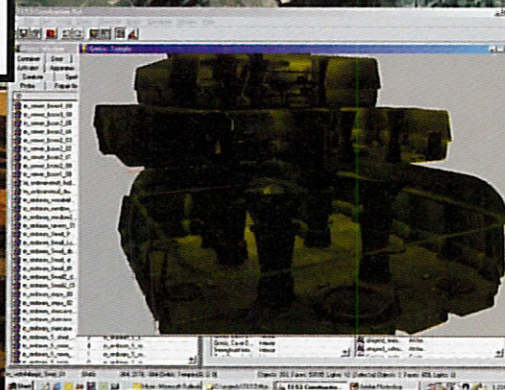
La barre qui porte le nom du gars à qui vous causez est verte. Ça signifie qu'il est bien disposé envers vous.

L'éditeur miracle

J'ai passé plus d'une heure à discuter avec Matthew Carofano, qui m'a montré toutes les subtilités de ce petit bijou. Enfin, toutes... vu la richesse de la bête, c'est beaucoup dire. Cela étant, c'est un outil qui semble tellement simple d'utilisation qu'on a l'impression qu'on pourrait créer absolument tout ce qu'on veut en 2 temps 3 mouvements ! Todd Howard (le chef de projet de Morrowind, absent lors de ma visite) a été clairement inspiré, le jour où il a imaginé cet éditeur. Avec lui, vous pouvez définir l'aspect visuel et les propriétés de n'importe quel objet, de n'importe quel personnage du monde de Morrowind. Et qu'il s'agisse d'une épée dotée de pouvoirs particuliers ou d'une quête complète, vos créations seront sauvegardées sous la forme de plug-in, que vous pourrez ainsi échanger via Internet de façon à en faire profiter tout le monde. Simple comme bonjour.







Dans un donjon généré aléatoirement, vous avez une chance sur cent qu'un personnage vous tombe sur le paletot juste au moment où vous allez ramasser le trésor. Dans Morrowind, beaucoup plus...




Europe 2



Vous pouvez choisir la partie du corps de votre adversaire que vous voulez frapper.







libéré par des soldats de l'Empire qui vous proposeront de travailler pour eux. Si vous acceptez, vous aurez accès aux quêtes spécifiques à l'Empire, mais votre personnage commencera à prendre une tonalité « Empire ». En revanche, si vous refusez, vous pourrez choisir de vous affilier à l'une des 3 maisons dominantes (qui sont schématiquement une maison de guerrier, une maison de voleurs/diplomates, et une maison de magiciens bien barrés), mais du coup, les serviteurs de l'Empire risquent de vous en vouloir un peu. Après avoir choisi ce que nous appellerons votre « voie principale », vous pourrez enrichir cette voie en faisant des quêtes secondaires, initiées par les multiples guildes qui peupleront la province de Morrowind. À ceci près que là encore, comme vis-à-vis des maisons, vous ne pourrez pas tout faire : il faudra respecter les alliances et les affinités entre guildes, sous peine de ne plus pouvoir rien faire parce que plus personne n'aura confiance en vous.





La province de Morrowind est principalement composée d'une île volcanique.

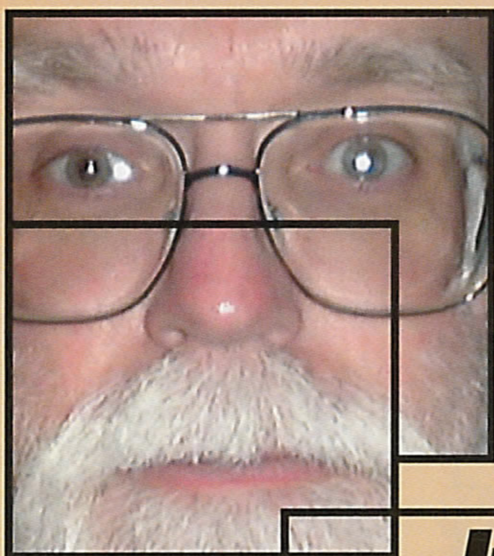


De nouveaux moyens de transport. Tiens, j'en profite pour vous signaler que des Personnages Non Joueurs se joindront à vous de temps à autre.

Impossible de voir plus de 40 % du jeu dans une SEULE ET MÊME PARTIE

Morrowind est donc un jeu résolument solo, dans lequel vous contrôlerez (en vue subjective ou à la 3e personne) un personnage unique, que vous serez bien entendu libre de créer comme bon vous semble, puis d'habiller et d'équiper à votre guise. Tiens, j'en profite pour vous signaler que votre apparence vestimentaire ira au-delà du plaisir égoïste : elle influencera aussi la disposition de vos interlocuteurs à votre égard, et aura un impact sur le déroulement du jeu. En effet, un personnage sera mieux disposé envers vous si vos vêtements vous classent dans une catégorie sociale supérieure ou égale à la sienne, et moins bien dans le cas inverse. Ce qui ne vous empêchera pas de tomber parfois sur des traîtres qui essaieront de vous poignarder dans le dos, évidemment. Autre effet de la volonté des concepteurs de vous faire assumer, dans la mesure du possible, les conséquences de vos choix : si vous êtes magicien, par exemple, rien ne vous empêchera de vous équiper d'une armure et d'une épée. Mais si vous n'avez pas développé votre force de manière significative (ce qui est assez rare quand on choisit la voie de la magie...), vous vous fatiguerez très vite. Bref, dans Morrowind, les développeurs ont visiblement bien pensé leur affaire. Depuis les mouvements de votre personnage, que vous dirigerez au poil près, jusqu'aux ingrédients que vous récupérerez afin de composer vos propres sorts, tout semble en place pour vous faire vivre une expérience à la fois très intense et sans fin. Très impressionnant.





Interview de Ken Rolston

Concepteur principal de Morrowind

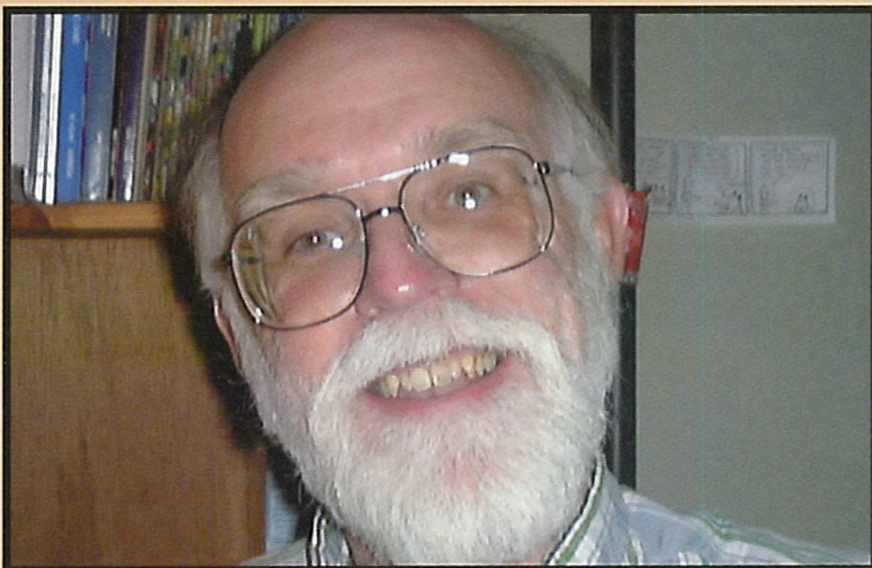
Après une première expérience professionnelle en tant que prof de cinéma, Ken Rolston a décidé de changer de carrière : depuis 16 ans, il se dédie quasi exclusivement au jeu de rôle. Après avoir fait ses armes dans le milieu en tant que journaliste, il a commencé à travailler en tant que concepteur indépendant pour des sociétés telles que Avalon Hill (RuneQuest), TSR (Dungeons & Dragons), The Games Workshop (Warhammer) et West End Games (Paranoia)... Pour se laisser tenter, il y a environ 7 ans, par l'aventure des jeux vidéo. Depuis 4 ans qu'il est chez Bethesda, il a travaillé sur Battlespire et Redguard (2 jeux plutôt orientés action qui se déroulent néanmoins dans l'univers des Elder Scrolls) tout en mettant en place les bases de Morrowind en parallèle. Bref, le moins qu'on puisse dire, c'est que Papy Rolston ne manque pas d'expérience en termes de création de contenu...

Joystick : Morrowind sera-t-il moins riche que Daggerfall ?

Ken Rolston : Vous aurez très nettement moins de lieux que dans Daggerfall, mais en contrepartie, ils seront très différents les uns des autres. D'une ville à l'autre, par exemple, une guilde de magiciens ne ressemblera plus comme deux gouttes d'eau à une autre guilde de magiciens. Certains lieux seront même particulièrement complexes : il y aura trois grandes villes et une très grande. Il est très difficile de faire vivre une ville, mais si nous y arrivons comme nous le souhaitons, je peux vous garantir que l'effet sera autrement plus puissant que tout ce que vous avez pu voir dans Daggerfall.

Morrowind sera-t-il moins buggé que Daggerfall ?

J'ai tellement honte de ce que nous avons fait avec Daggerfall, que je peux vous garantir que cela ne se reproduira pas avec Morrowind. D'ailleurs, en nous permettant de vérifier très facilement nos données, l'éditeur va grandement nous aider à atteindre ce but. Cela dit, le succès qu'a connu Daggerfall en dépit de ses bugs me rappelle un peu celui de Dungeons & Dragons, dont le système, il faut le reconnaître, était particulièrement bancal lors de sa création. Avec Daggerfall, nous avons voulu trop en faire, et nous y sommes arrivés, mais au prix de tous ces bugs. Avec Morrowind, nous avons tiré les leçons du passé, et avons pris nos précautions dès le départ pour éviter ça.



Morrowind utilisera-t-il le même système de jeu que Daggerfall ?

Ça, je n'ai pas encore le droit de vous en parler. Regardez, mon producteur m'a fait une petite liste des choses dont je n'ai pas le droit de parler : le système de jeu, le système des personnages, le système de magie, l'histoire et les créatures. Vous pouvez me poser des questions sur tout le reste.

Quelle sera la part d'action dans Morrowind ?

Morrowind utilisera les conventions des jeux d'action (déplacements au clavier, caméra à la souris, etc., ndr), mais il restera avant tout un jeu de rôle. Dans un Quake ou un Unreal, on communique en tuant, et l'objectif est d'amasser des kills. Dans Morrowind, au contraire, comme dans tous les jeux de rôle, l'action sera lente et délibérée. Les joueurs évolueront dans un vaste monde, organisé, vivant, possédant une histoire... Autant de choses qui sont complètement hors de propos dans un jeu d'action. Mais dans notre jeu, grâce à la vue subjective, vous aurez l'impression de faire complètement partie de ce monde, et c'est ça qui est génial. Dans un jeu à la Baldur's Gate, non seulement l'angle de la caméra ne permet pas de vivre les choses de la même manière, mais notre attention se dilue entre les différents personnages qu'il nous faut gérer. En ce sens, l'expérience que vous offrira Morrowind s'apparentera davantage à celle d'EverQuest ou d'Asheron's Call, l'expérience sociale en moins et la richesse des quêtes en plus.

Les jeux massivement multijoueurs seraient davantage des expériences sociales que de vrais jeux de rôle ?
Ironiquement, ce que Dungeons & Dragons a apporté de plus marquant lors de sa sortie, c'est la dimension sociale. En ce sens, on peut dire que les jeux massivement multijoueurs sont davantage des jeux de rôle que les jeux solo. Mais un jeu de rôle, c'est également beaucoup d'autres choses, parmi lesquelles une que le jeu solo réussit mieux que quiconque : développer des histoires intenses dans lesquelles le joueur va plonger corps et âme. Les quêtes offertes dans EverQuest ou Asheron's Call ne peuvent rivaliser avec la profondeur d'une quête solo. Des jeux comme Thief ou Deus Ex ont assez bien réussi à plonger le joueur dans un environnement très prenant, mais ils suivent un scénario très figé. Avec Morrowind, nous avons décidé de vous offrir une qualité d'immersion comparable, mais dans un monde que vous serez libre d'explorer à votre guise. Notre intention est de créer bien plus de contenu que ce que vous pourrez voir en une seule partie.

Pourquoi vous embêter à créer des trucs que peut-être personne ne verra jamais ?
Depuis des années que je conçois des histoires, je désire du plus profond de mon être que tout ce que je fais sera un jour vu et apprécié. Mais je ne me sens pas frustré si ce n'est pas le cas. Quand vous lisez un roman, vous ne voyez que 10 % du travail de l'auteur. Mais ce sont les 90 % restant, à savoir tout le travail de recherche et de construction de l'univers, qui rendent crédibles ces 10 %. Dans Morrowind, quand vous regarderez le soleil se coucher à l'horizon, vous saurez que là-bas aussi, il se passe des choses. C'est ce qui donnera sa force à notre univers. Ce que nous faisons apparemment « en trop » n'a donc rien d'une perte de temps. D'ailleurs, certaines quêtes secondaires seront largement aussi passionnantes que la quête principale.

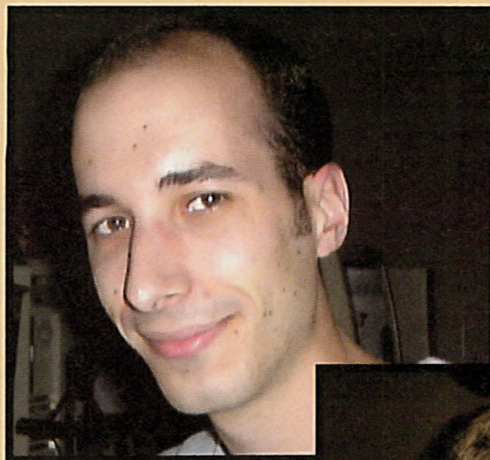
Une rumeur prétend qu'on va enfin apprendre ce qui est arrivé aux nains...
Les nains ? Quels nains ? Je suis désolé, je ne vois absolument pas de quoi vous voulez parler... Mais cela serait en effet une bonne idée de quête secondaire.

Pourquoi ne pas avoir utilisé un système de génération aléatoire des mondes, comme dans Daggerfall ?
Ce genre de système ne permet pas de créer des environnements aussi fouillés, aussi pleins de sens, aussi crédibles, aussi excitants que ce qu'on voulait offrir avec Morrowind. Dans Daggerfall, on dépendait beaucoup des capacités d'imagination et de projection du joueur... Qui ne sont pas non plus à négliger, comme l'a prouvé le succès du jeu. Mais bon, à titre personnel, je suis particulièrement obsédé par les histoires et les environnements, le développement des personnages et les conflits. Tels sont les outils qui permettront aux joueurs de se construire, au fur et à mesure qu'ils pénétreront plus profondément dans le jeu. Je voulais donc avoir beaucoup plus de choses sur mesure que dans Daggerfall. Pour tout le monde ici, d'ailleurs, il était clair que le sur-mesure remplacerait avantageusement une quantité plus importante de choses générées aléatoirement.

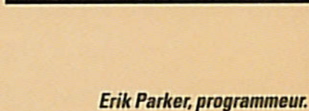
Comment crée-t-on une histoire sans scénario ?
Grâce aux factions et aux guildes, qui ouvriront chacune des options différentes. Si vous créez un bouquet de choses à faire, qui vont émerger au fur et à mesure des actions du joueur, mais dont il aura l'impression que c'est lui qui les a générées, il n'aura pas l'impression de suivre un scénario préétabli.

Mais c'est un leurre : vous avez déjà prévu toutes les possibilités !
Ce qui compte, c'est que nous laissons au joueur le choix du chemin qui va le mener au bout de la quête principale. Ce qui compte, c'est qu'il peut à tout moment laisser en plan cette quête pour s'embarquer dans une aventure secondaire, pour développer un aspect de son personnage, pour gagner de l'argent, pour récupérer des ingrédients... Peu importe ! Ce qui compte, c'est que le monde de Morrowind vous offre les moyens de vous exprimer au travers d'un tas d'opportunités que vous serez libre de saisir ou non.

Faudra-t-il avoir joué à Daggerfall pour percevoir les subtilités de Morrowind ?
Comme nous sommes particulièrement brillants, nous allons plaire à tout le monde ! Notre quête principale sera suffisamment balisée pour que ceux qui ne désirent pas se perdre dans notre jeu ne le puissent pas. Et en même temps, nous multiplierons les propositions pour s'en éloigner. Mais il y aura quelques personnages-clés vers lesquels on pourra revenir à tout moment pour reprendre le cours de la quête principale.



Matthew Carofano, artiste d'environnement principal. Traduction : c'est Matthew qui est responsable de la création de la géographie de Morrowind.

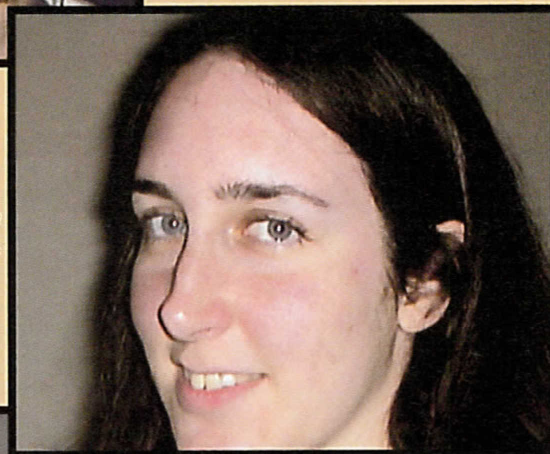




Erik Parker, programmeur.



Gary Noonan, concepteur de niveaux principal.



Hope Adams, artiste d'environnement.



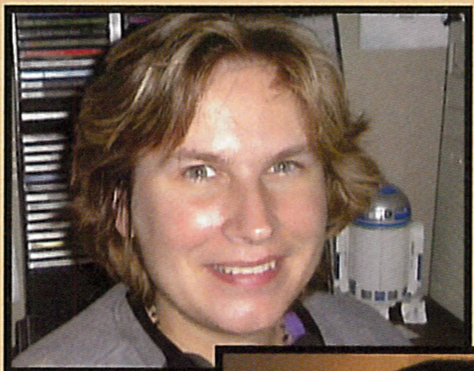
Mark Bullock, artiste d'environnement et pitre de service.

Comment fait-on pour équilibrer un jeu où l'on ne maîtrise pas le parcours du joueur ?
C'est magique : dans un jeu de rôle, c'est le joueur qui équilibre lui-même le jeu pour qu'il réponde à ses attentes. Certains joueurs – dont moi – ne supportent pas de descendre en dessous de 25 % de points de vie. Ces joueurs-là iront faire un maximum de quêtes annexes afin de blinder au maximum leur personnage.

Mais un jeu dans lequel vous êtes à 80 % de vie après toutes les batailles perd tout intérêt, non ?
C'est bien pour ça qu'on va également faire en sorte que, quel que soit votre avancement dans tel ou tel domaine, vous rencontriez régulièrement des adversaires qui s'adaptent à votre niveau. Et puis, complètement en marge du jeu, vous pourrez aussi trouver quelques monstres extrêmement puissants. Cela dit, vous avez raison : équilibrer un tel jeu ne va pas être facile. Il va nous falloir le tester sous toutes les coutures et ça risque d'être un sacré casse-tête. Mais on y arrivera !

Et grâce à votre éditeur, les joueurs pourront ensuite réduire à néant cet équilibre ! Vous ne seriez pas un peu maso, par hasard ?
Ah ! Ah ! Au contraire : un jeu de rôle, ça consiste à gérer du contenu. Plus il y a de contenu, et plus le contenu répond aux attentes des joueurs, mieux c'est. Comme dans Dungeons & Dragons. Donc cet éditeur est une excellente solution à tous les niveaux : il nous permet de créer très facilement notre propre contenu, et il permettra aux joueurs de faire vivre le jeu après sa sortie.

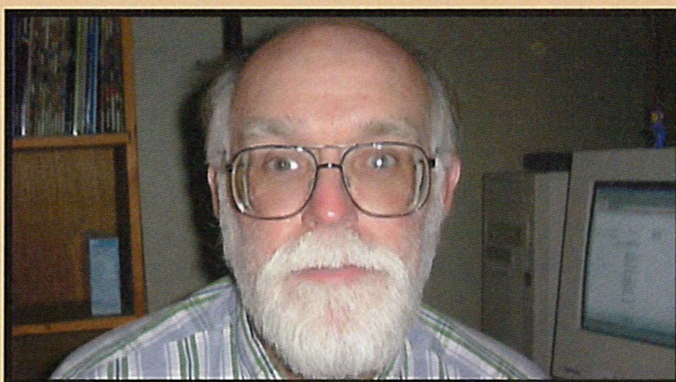
Mais sans mode multijoueur, vous pensez que cet éditeur va avoir beaucoup de succès ?
Oui. C'est peut-être quelque chose que vous avez du mal à comprendre, en tant que femme... Au risque de paraître sexiste, je pense que pour les femmes, ce qui est important, c'est surtout l'interaction sociale. Tandis que pour les mecs, c'est d'échanger des trucs. Cet éditeur va leur permettre de créer des objets qui leur plaisent, dans lesquels ils se reconnaîtront, qu'ils partageront avec les autres joueurs, et à propos desquels ils discuteront pendant des heures. L'absence de mode multijoueur n'empêchera certainement pas les joueurs de communiquer. Mais au lieu de le faire dans le jeu et en temps réel, ils le feront au travers de leurs créations, en échangeant des e-mails et surtout en en discutant sur les forums spécialisés. Il faut voir les discussions qui se créent dans ces forums ! Elles sont incroyablement longues et détaillées (et ça, c'est pas de « l'interaction sociale », vieux ? ndrc). Pour moi, elles sont la relève des communications épistolaires d'antan.


C'est Christiane Meister, artiste de son état, qui fait en sorte que tous les éléments vestimentaires (et dieu sait qu'il y en a) du jeu s'ajustent correctement sur vous, et ce, quelle que soit votre corpulence. Un boulot assez monstrueux.


Mike Lipari, ancien fan tenace et récent programmeur heureux.


Hal Bouma, le plus ancien des programmeurs de l'équipe : il a bossé sur Daggerfall !


Craig Walton, programmeur principal.



Qu'est-ce qui vous paraît le plus difficile à réaliser ?
Notre plus gros défi sera les dialogues, je crois. Dans la plupart des jeux, et je ne parle pas seulement des jeux de rôle, les dialogues sont écrits à la va-vite, et les concepteurs n'ont pas le temps de les retravailler avant la sortie du jeu. Pour y remédier, nous avons mis au point un système complètement nouveau, qui nous permettra d'avoir une vue d'ensemble de ce qui se passe dans le jeu. Mais je crois que sa mise en place concrète va être un véritable cauchemar.

Comment vont se dérouler les dialogues ?
D'une manière assez classique : une fenêtre s'ouvrira, et vous choisirez une réponse parmi plusieurs possibles, où vous pourrez aussi lancer la discussion sur une autre direction par la fenêtre des « sujets possibles ». Mais ce qui sera nouveau, c'est que vous pourrez également approfondir un des sujets abordés dans la fenêtre de dialogue, en cliquant directement sur les liens hypertexte qu'elle propose. Et vous retrouverez ces mêmes liens hypertexte dans votre journal, et ils vous permettront de facilement retrouver les informations dont vous avez besoin. Et avec 2 000 Personnages Non Joueurs, vous allez apprécier cet outil ! Car à quoi bon vous offrir un monde bien riche si c'est pour laisser cette richesse vous asphyxier ?

Allez-vous faire une version multijoueur de Morrowind, après la sortie du jeu solo ?
Je ne vois pas comment nous pourrions faire autrement. Cela dit, les défis que représenterait un Morrowind massivement multijoueur sont tellement éloignés de mes préoccupations actuelles qu'il m'est difficile de vous en dire davantage, à l'heure actuelle. J'ai beaucoup joué à Asheron's Call et à EverQuest, parce que je les trouvais intéressants. Mais je fais également partie d'un groupe de Grandeur Nature. Et en comparaison, ces jeux online proposent une expérience tellement faible que oui, je suis sûr que je me pencherai avec plaisir sur la question, un de ces jours.

Offre d'Abonnement

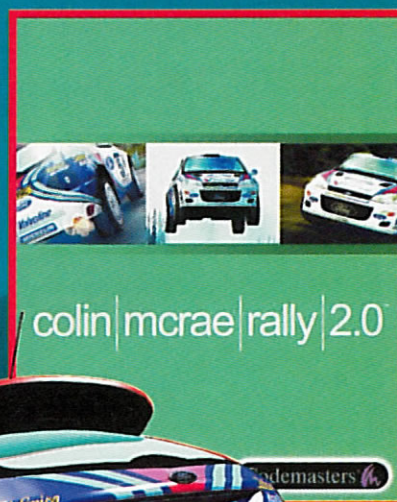
Abonnez-vous !

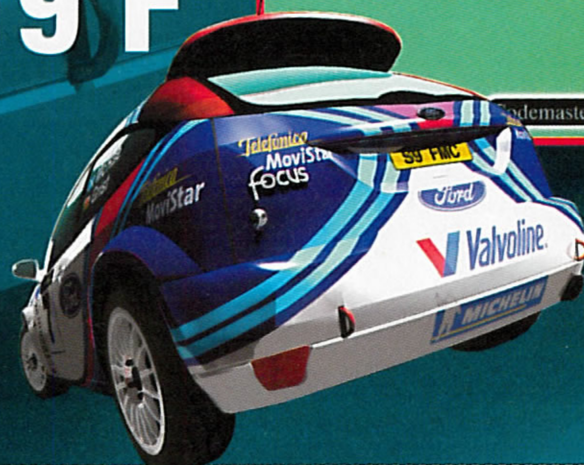
1 AN de joystick

30% de réduction

+ LE JEU

11 numéros de Joystick 418 F(1)
+ le jeu Colin McRae 2 329 F(2)
Soit un total de ~~747 F~~(3)
POUR VOUS 519 F(3)





Soit une économie de 228 F

Configuration minimum : Pentium II 233 MMX, Windows 95, 32 Mo RAM, DirectX 7.0a, Carte graphique 3 D avec 8 Mo de Ram, Lecteur CD-ROM x8, Espace libre de 5 Mo sur le disque dur.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9**

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 nos) et je recevrai en plus le jeu Colin McRae pour **519 F** seulement au lieu de ~~747 F~~, soit **228 F** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire
n° : ____ ____ ____ ____
Date d'expiration : __ __

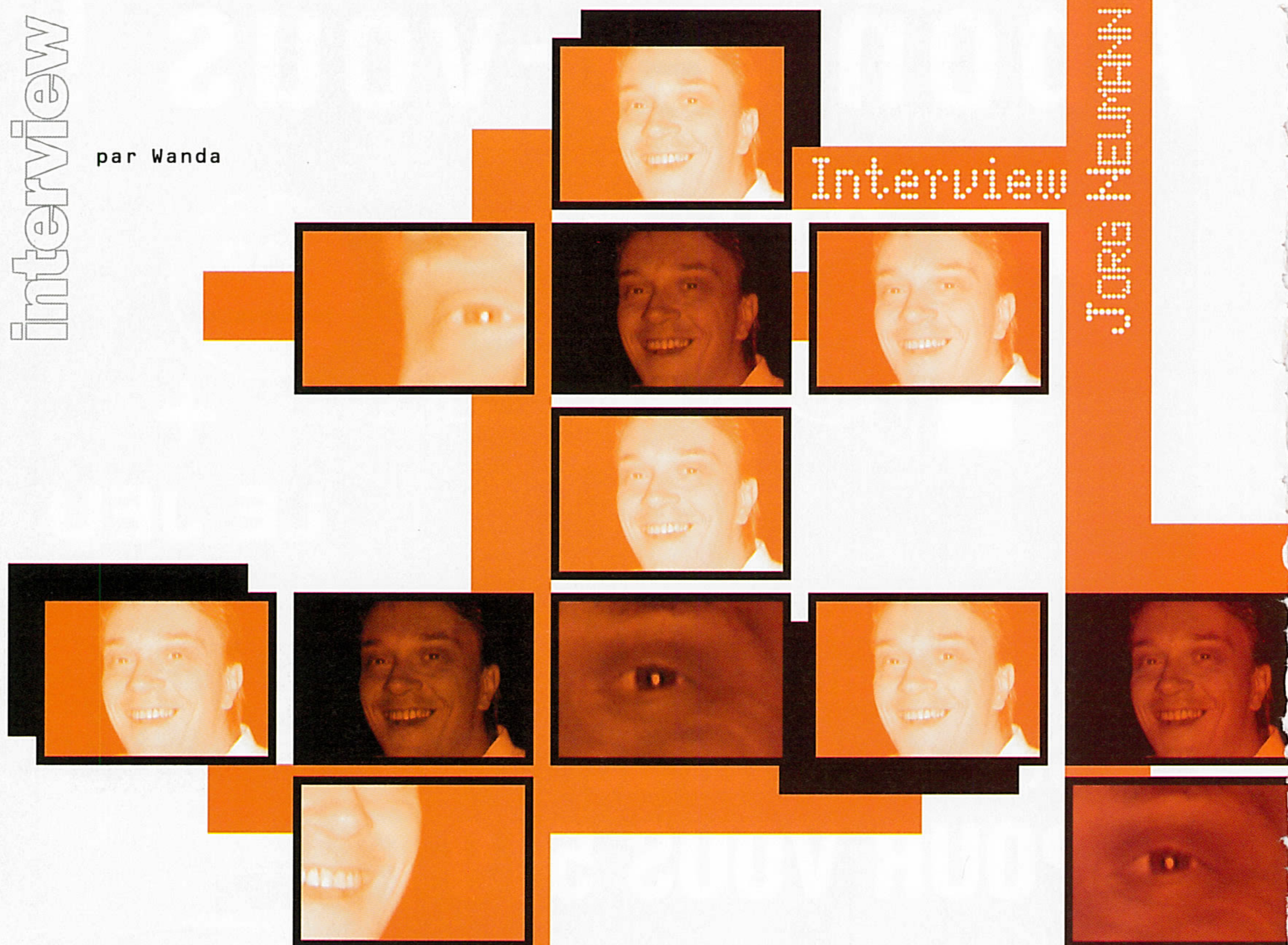
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
.... Code postal : ______
Ville : ....
Date de naissance : __ __ 19__
e-mail :
Date et signature obligatoires :

KPJ 21

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales. (1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. (3) TVA à 2,1 % sur l'abonnement, et à 19,6 % sur le jeu incluse. Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 mars 2001, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après réception du premier exemplaire de votre abonnement.

interview

par Wanda



Jorg Neumann

CONCEPTEUR PRINCIPAL DE LOOSE CANNON

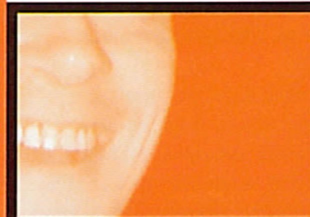
Jeu : Loose Cannon
Genre : Action / Aventure tactique
Éditeur : Microsoft
Développeur : Digital Anvil États-Unis
Sortie prévue : Juin 2001
Web : www.digitalanvil.com

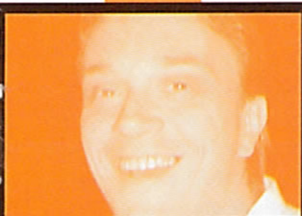
Loose Cannon. Voilà un jeu que je suis depuis presque deux ans. Depuis février 98, pour être exacte. À l'époque, il était annoncé pour... il y a six mois. Bah, quand un concept ambitieux est soutenu par une équipe intelligente et passionnée, ce n'est pas un petit retard de rien du tout qui va nous inquiéter ! Quoique. De toute façon, vu que j'étais à Austin, c'était bête de ne pas en profiter pour prendre de ses nouvelles. Alors voilà.

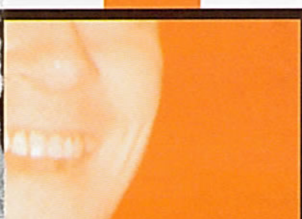














Austin, c'est le fief d'Origin. Je m'avance peut-être un peu, mais je crois que tous les développeurs de la ville en sont plus ou moins des dissidents. L'équipe de Loose Cannon, en tout cas, en est un exemple parfait : son créateur et programmeur principal, Tony Zurovec, a notamment réalisé la série des Crusader (No Remorse et No Regret) au sein de la digne institution. Et son concepteur principal, Jorg Neumann, y a fait ses premières armes en tant que traducteur, avant d'intégrer l'équipe de Tony sur Crusader. Aujourd'hui, Jorg scripte la plupart des missions du jeu solo (le deuxième concepteur, qui jusqu'à présent créait les environnements, va venir l'épauler sous peu, tandis que le troisième se consacre exclusivement à la mise en place du mode multijoueur), s'occupe des sons, gère l'équipe... Et parle avec la presse.

Joystick : La sortie de Loose Cannon est encore repoussée... Pourquoi votre jeu est-il autant en retard ?

Jorg Neumann : C'est un projet très vaste et très ambitieux. Pour que tout fonctionne correctement et que les gens y trouvent leur compte de choses intéressantes à faire, ça représente énormément de travail. Mine de rien, nous avons environ un million d'objets et quelques centaines de missions. Ça fait un moment qu'on a commencé à mettre tout ça en place, mais ça prend forcément du temps.

Est-ce que vous n'avez pas tout simplement vu trop grand dès le départ ?

Oui et non. Nous savions dès le début ce que nous voulions faire et nous avions une assez bonne idée de la quantité de

données à créer, même si, en cours de route, nous avons restreint la quantité de lieux au profit de la qualité. C'est-à-dire que nous avons supprimé un certain nombre d'environnements pour faire davantage vivre les autres. En fait, les problèmes sont venus de ce que nous avons sous-estimé la difficulté technique. Le système de physique, surtout, nous a fait perdre beaucoup de temps : un de nos programmeurs a passé quasiment une année à essayer d'en créer un, avant qu'on se rende compte que c'était une tâche impossible. Pour finir, nous avons acheté une technologie déjà existante. C'est ce que nous aurions dû faire depuis le début, mais nous ne savions pas à quoi nous nous attaquions. C'est une découverte que nous avons payée cher.

Et chez Microsoft, comment ont-ils réagi ?

La solution de facilité consisterait à accuser Microsoft de ne pas nous avoir évité ce genre d'erreur. Mais ce serait profondément injuste, car ils ont été merveilleusement patients avec nous, et très respectueux de notre autonomie, tout en nous signalant pas mal de pièges dans lesquels nous serions sans doute tombés, sans eux.

Une seule personne qui perd un an de travail, c'est si grave ?

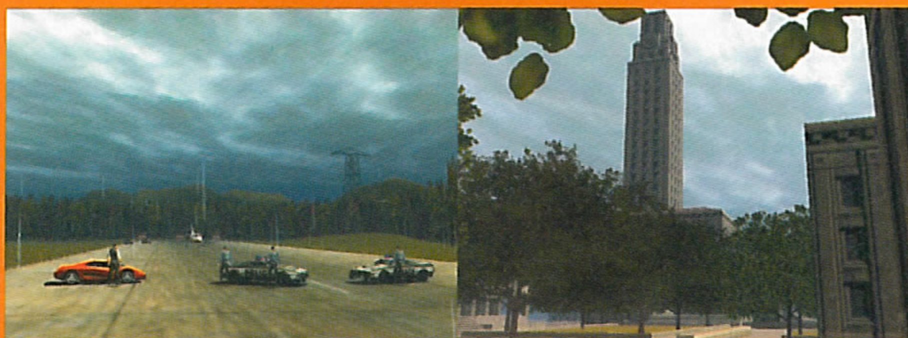
Nous ne sommes que 10 dans l'équipe, et le programmeur en question est l'un de nos éléments-clé. Le problème, c'est la réaction en chaîne qui s'ensuit : au départ, notre jeu était beaucoup trop ambitieux pour les bécanes de l'époque. On voulait afficher tellement de choses qu'il a fallu optimiser le code à mort. Pendant ce temps, le matériel est devenu de plus en plus performant, et la tendance s'est inversée : il nous a fallu recoller avec le niveau technique des jeux concurrents, sous peine d'être complètement dépassé au moment de la sortie.

Mais avec la technologie d'aujourd'hui, vous avez bien plus de possibilités, non ?

Quand nous avons lancé le projet, en avril 97, on sortait de Crusader : No Regret, qui était un jeu DOS et en 2D, et on s'attaquait à la 3D et à Windows. Si mes souvenirs sont bons, la configuration moyenne que nous ciblions pour sa sortie était le Pentium Pro 166, avec 2 Mo de RAM vidéo ! À cette époque, pour afficher les textures, on était obligé de réaliser de minuscules échantillons, et de les répéter sur toute la surface des objets. La limite d'affichage des cartes vidéo était de 1 000 polygones pour une scène 3D entière ! Alors que les machines d'aujourd'hui... La machine qui est sur mon bureau est un PIII 933, avec 384 Mo de RAM et une GeForce 2. Et le jeu tourne à 90 frames par seconde, ce qui est complètement ridicule. Bon, je sais, tout le monde n'aura pas ce genre de bécane à l'époque où Loose Cannon sortira. Mais ça n'aura quand même rien à voir avec nos évaluations initiales.

Vous avez dû refaire tout le code ?

C'est plutôt le graphisme et la conception des missions qui ont été affectés. Prenez les villes, par exemple : nous les voulions réalistes dès le départ ; leur structure n'a donc pas changé. En revanche, les nouvelles possibilités techniques nous ont permis de les remplir. En fait, on les met au niveau des villes que vous verrez dans les jeux de l'année prochaine, tout simplement. Maintenant, on a du multi-texturing, des objets beaucoup plus détaillés... On a refait tous les modèles de voitures et de personnages. Et pour l'occasion, le système d'animation est également tout neuf.



Grâce au moteur physique acheté aux Allemands d'Ipion (technologie ayant aujourd'hui fusionné avec Havok), les véhicules interagissent de manière ultra-réaliste avec leur environnement.



Contrairement à ce que vous voyez, les séquences « à pied » se joueront en vue subjective. La vue à la 3e personne, c'est plus pour nous permettre de prendre la mesure des proportions, en fé.

Du coup, on a été obligé de reprendre toutes les missions. Car elles ne prenaient en compte ni les nouveaux éléments de décor, ni les nouvelles façons de bouger des ennemis...

Pourquoi ne pas avoir embauché davantage de monde ?

Parce que nous avons appris chez Origin que plus une équipe grossit, moins les personnes qui la composent deviennent efficaces. Là-bas, les équipes montent facilement jusqu'à 40 ou 45 personnes, ce qui provoque davantage de déperdition de travail que de gain. Les programmeurs, notamment, passent davantage de temps à régler des problèmes d'intégration de code qu'à faire avancer le jeu. C'est très important que chacun d'entre eux puisse avoir une vision d'ensemble de ce qu'il fait. Je connais des équipes qui ont 3 programmeurs d'interface. Je n'exagère pas : 3 programmeurs d'interface ! C'est ridicule. Si un programmeur n'est pas capable de prendre seul en charge toute l'interface, il faut le remplacer. Même chose pour l'Intelligence Artificielle. Si la tâche est vraiment trop difficile pour un bon programmeur, alors il faut licencier une technologie existante, comme nous l'avons fait pour la physique ou les lumières.

Avoir plus de monde, ça devrait quand même permettre d'abattre plus de boulot...

Le seul domaine dans lequel il peut être avantageux de faire gonfler les effectifs, c'est l'art. Avec plus d'artistes, on produit plus d'art, c'est logique. D'ailleurs, nous avons eu davantage d'artistes, à une époque. Mais il arrive un moment où il faut savoir dire stop. Stop, ça y est, on a suffisamment de contenu. Maintenant, on le met en forme et on fait le jeu. Et là encore, ce n'est pas la quantité qui compte. Au contraire : quand les concepteurs de missions sont trop nombreux, le jeu perd automatiquement en intensité. Vous n'avez pas remarqué comme l'intérêt peut changer du tout au tout, d'une mission à l'autre, sur certains jeux ? Ce qui est génial, avec une toute petite équipe, c'est qu'on partage une même vision. Du coup, même si certains niveaux sont au final meilleurs que d'autres – ça, c'est inéluctable – il y a quand même une vraie homogénéité qui se dégage.

Quatre ans de développement, c'est énorme tout de même.

Nous n'étions que 3 personnes, au début : Tony pour la programmation, notre artiste principal pour le graphisme, et moi pour la conception. Et ce que nous avons fait pendant la première année, c'est un prototype, pas un jeu. Ce n'est que fin 98 que nous sommes réellement entrés en phase de production, avec constitution de l'équipe et compagnie.

Tu ne penses pas que les jeux aujourd'hui sont devenus trop compliqués pour être réalisés par une petite équipe ?

Pas du tout ! De nos jours, on peut parfaitement réaliser un jeu avec très peu de personnes. Ça dépend du type de jeu qu'on fait. Prends Roller Coaster Tycoon, par exemple : il a été fait par une équipe extrêmement réduite. 3 ou 4 personnes, à ce qu'on m'a dit. Pourquoi ? Parce que c'est un jeu en 2D. C'est beaucoup plus facile à faire qu'un monde 3D. Mais encore une fois, ce que va exiger un jeu en 3D, c'est surtout une quantité accrue de graphisme. Parce que côté

programmation, la complexité des jeux n'a absolument pas bougé depuis l'époque du DOS. Au contraire : sur bien des plans, le code de Crusader était beaucoup plus sophistiqué que celui de Loose Cannon, car pour programmer en mode 16 bits protégé, il fallait savoir optimiser son code. Tandis qu'aujourd'hui, on a tellement de RAM, tellement de puissance processeur à notre disposition, que n'importe qui peut faire un jeu. Ou presque, car certains abusent vraiment. J'ai joué à un jeu de mômes, l'autre jour. Sur ma bécane la plus puissante, il tournait à quelque chose comme 8 frames à la seconde ! Je sais qu'on est loin du temps où il fallait économiser la mémoire au Ko près, mais à ce point, c'est de l'abus.

La réalisation de mondes en 3D n'a pas rendu les jeux plus complexes ?
Tu veux que je te dise ? Le niveau d'interaction est moins important dans les jeux 3D qu'il ne l'était dans les jeux 2D, à mon avis. Et pareil pour la richesse de l'environnement. Dans Ultima VII, par exemple, les Personnages Non Joueurs (PNJ) avaient un véritable emploi du temps : ils allaient se coucher, ils prenaient leur petit déjeuner, ils débarrassaient leur table, ils allaient en ville, ils discutaient de droite et de gauche, ils allaient chercher de l'eau, ils la rapportaient chez eux, ils faisaient leur repas... Quels sont les jeux en 3D qui poussent aussi loin le sens du détail ? Aucun. Mais dans le fond, ça n'a rien d'étonnant : le pathfinding est beaucoup plus difficile à faire dans un environnement en 3D.

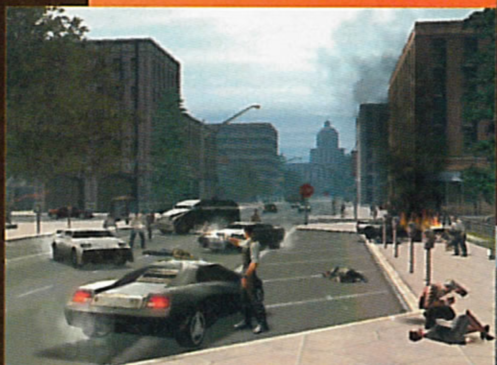
Mais les joueurs réclament toujours plus de 3D, toujours plus d'I.A...
Les joueurs ne font plus attention aux mêmes choses qu'avant. Aujourd'hui, ce qui les impressionne le plus, c'est l'aspect visuel. Regarde ce qu'ont fait les mecs de Halo : ils ont balancé les screenshots de quelque chose qui, à l'évidence, ne peut pas tourner sur les bécanes actuelles, et tout le monde a plongé. Ça n'a rien d'un produit, c'est juste une idée. C'est comme s'ils disaient : « Voici ce qu'on veut faire », mais c'est ça qui plaît. Aujourd'hui, tout le monde se fiche qu'un jeu ait une Intelligence Artificielle (IA) hors normes... MDK était censé posséder une I.A. génétique, capable d'apprendre toute seule. Et que se passait-il quand on y jouait ? Rien de plus que dans les autres jeux. Comme quoi, il est aujourd'hui bien plus rentable d'avoir une fausse I.A., bien adaptée aux besoins de votre jeu, qu'une vraie. Et ça confirme ce que je te disais tout à l'heure : le grossissement des équipes n'a absolument rien à voir avec des contraintes qui seraient liées à l'évolution technologique.

Hors des villes, les forces de l'ordre n'ont plus aucun pouvoir. C'est pour cette raison qu'on fait appel aux services de mercenaires tels que vous.

Pourquoi y a-t-il de plus en plus de monde, alors ?
C'est une industrie qui commence à peser lourd, et qui attire de plus en plus de monde, et plus seulement des passionnés, comme c'était le cas il y a quelques années. Quand je suis rentré chez Origin, il y a 7 ans, je gagnais assez mal ma vie. Mais depuis, notre industrie s'est alignée sur les autres, et les gens commencent à y venir pour d'autres raisons. Pour l'argent, d'abord, mais aussi pour les conditions de travail : pour l'ambiance plutôt cool qui y règne, pour les horaires assez souples... Autant de mauvaises raisons, finalement, car il leur manque le plus important : la passion, sans laquelle je pense qu'il est impossible de faire un bon jeu.

Il semble aussi qu'on attrape facilement la grosse tête, dans ce milieu...
C'est vrai qu'au-delà du manque de passion des nouveaux arrivants, la croissance de notre industrie a également changé la mentalité des anciens. Dans l'équipe d'Ultima VII, par exemple, il y avait 4 programmeurs d'exception. Est-ce qu'une telle situation pourrait exister de nos jours ? Non. Quand un programmeur est vraiment très bon, il rêve d'avoir sa propre équipe, quand ce n'est pas son propre jeu. Et s'il est un tant soit peu ambitieux, c'est ce qu'il va faire. Mais il sera le seul excellent programmeur de son équipe. Et du coup, il n'arrivera pas à faire un jeu aussi facilement qu'avant, quand il ne travaillait qu'avec des très bons.

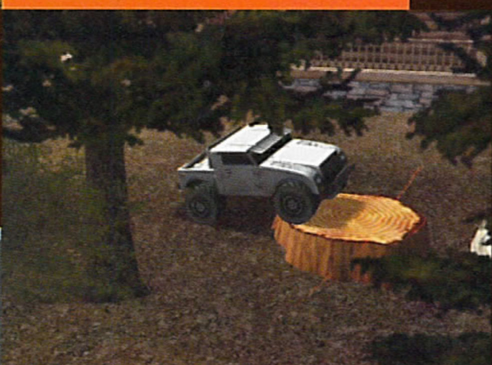




Les villes sont indubitablement beaucoup plus peuplées qu'il y a un an. Hum, voilà ce qui s'appelle de l'action !

Rien ne vous obligera à jouer la carte de la discrétion.





Rien ne vous obligera non plus à jouer la carte de la finesse.

Tu n'es pas très optimiste sur l'avenir du jeu, alors ?
Il faut être lucide : les bons développeurs ne se sont pas soudainement multipliés. Alors, comme il se crée de plus en plus d'équipes de développement, on va avoir de plus en plus de mal à recruter de bons éléments. En conséquence, je pense que les temps de développement vont s'allonger pour les bons jeux, car ça va nous prendre du temps, de former les nouveaux venus. Par exemple, il y a beaucoup de bons programmeurs 3D sur le marché, aujourd'hui. Mais peu qui ont à la fois des compétences système et une vraie connaissance des jeux.

Bon, et sur Loose Cannon, qu'est-ce qu'il vous reste à faire, à l'heure actuelle ?
Il nous reste encore des sons et des voix à enregistrer pour certaines missions, du code à optimiser, surtout au niveau de l'Intelligence Artificielle, et l'équilibrage des missions à peaufiner, en adéquation avec le travail que réalise Tony sur l'Intelligence Artificielle. Nous sommes en phase finale.

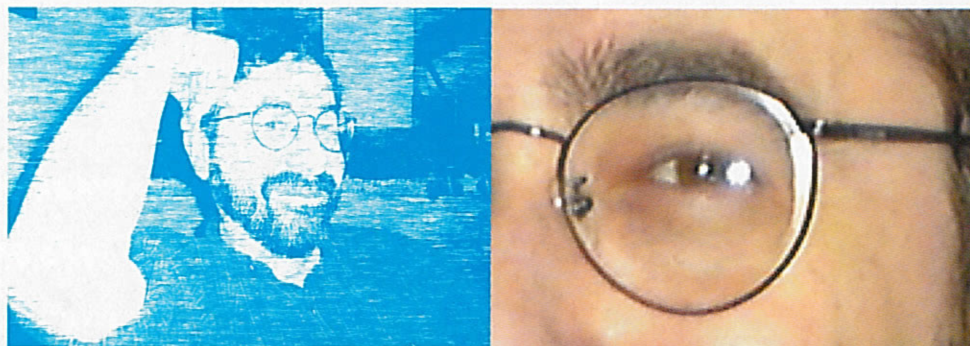
Interview Warren Spector

interview

par Wanda

D'Ultima Underworld à Deus Ex, en passant par System Shock et Wings of Glory, la tendance se confirme : Warren Spector sait constituer des équipes hors norme. Il faut dire que les normes, ça n'a pas l'air d'être tellement son truc : mouton noir au sein d'une famille de banquiers et d'avocats, intellectuel au sein d'une industrie particulièrement immature... Warren Spector est un étrange cocktail de passion et de culture.

directeur du studio de développement de Ion Storm Austin



Interview Warren Spector Intervie

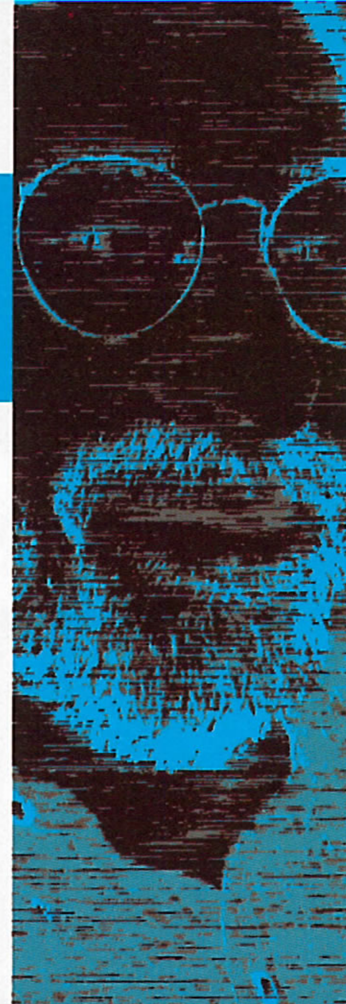
WaRRen SpeCTor

Est-ce que votre rôle va changer, du fait qu'Ion Storm Austin est en train de grossir ?

Quand nous avons monté ce studio, je m'occupais de la gestion de la société, de la production du jeu, et j'en étais également le chef de projet. J'ai donc été très impliqué dans la conception de Deus Ex, en particulier lors la mise en place du concept initial. Ce fut une période un peu folle, où je prenais toutes les décisions relatives au jeu et à la société, tout en veillant à ce qu'il y ait du papier dans les imprimantes et du Coca dans le distributeur. Par la suite, nous avons été rejoints par Peter Marquardt, qui m'a soulagé de tous les aspects pratiques de la gestion du studio, et m'a permis de passer davantage de temps sur le jeu. Harvey Smith s'occupait de la conception au jour le jour, Chris Norden – qui nous a hélas quittés – de la programmation et Jay Lee de la partie artistique, mais je suis resté très impliqué jusqu'à la fin du projet. Alors que maintenant, avec 2 projets... Plus de 2, en fait, car en plus de Deus Ex 2 et Thief 3, nous travaillons également à porter Deus Ex sur consoles... Mon rôle devient celui d'un producteur plus traditionnel. Sur le plan de la conception, en particulier, ça consiste essentiellement à vérifier que ni Harvey Smith, qui est le chef de projet sur Deus Ex 2, ni Randy Smith, qui est le chef de projet sur Thief 3, ni Bob White, qui s'occupe des conversions de Deus Ex sur consoles, ne dérapent dans une mauvaise direction.

Ça ne va pas vous manquer de ne plus être impliqué au quotidien dans la conception des jeux ?

Depuis 17 ans que je fais des jeux, et 10 ou 11 ans que je m'occupe des jeux vidéo, j'ai eu l'occasion de remplir beaucoup de rôles différents. Je sais que je ne suis pas un mauvais concepteur, ni un mauvais chef de projet, ni un mauvais producteur, ni un mauvais businessman, mais je n'ai aucune vocation particulière pour l'un de ces métiers. Le plus important, pour moi, c'est de participer à la création de jeux qui me plaisent. Et comme un jeu, c'est une vision collective et un travail d'équipe, je m'adapte à chaque nouveau projet en remplissant le rôle pour lequel je pense être le plus utile. Faire en sorte que chaque personne de chaque équipe ait les moyens de faire son travail dans les meilleures conditions possibles : voilà sans doute mon rôle préféré.



D'Ultima Underworld à Deus Ex, on note une certaine continuité dans les jeux qui vous plaisent...

C'est vrai que j'ai des goûts très affirmés en la matière. J'ai beaucoup réfléchi et beaucoup écrit sur le sujet ; je pourrais vous en parler pendant des heures. En conséquence, j'ai tendance à m'entourer de personnes qui partagent la même façon de voir les choses. Je n'ai pas envie de me battre contre des membres de mon équipe pour leur imposer mon point de vue, et je n'ai pas non plus envie qu'ils se battent pour m'imposer le leur ! Je préfère que nos efforts convergent vers le même but : apprendre à faire de mieux en mieux les jeux que nous aimons. De fait, j'ai tendance à travailler longtemps avec les mêmes personnes. Prenez Doug Church, par exemple : Doug et moi avons travaillé ensemble sur beaucoup de projets, dont notamment Underworld, Underworld 2 et System Shock (Doug était concepteur/programmeur principal sur ces 3 jeux, ndr). Ça fait également des années que je travaille avec Harvey Smith : je l'ai connu chez Origin, où il était testeur principal sur System Shock, puis j'ai été son producteur sur Technosaure, un jeu qui a été tué par Electronic Arts mais qui, à mon sens, mériterait toujours d'être fait... Je travaille avec Steve Powers, un des concepteurs de Deus Ex, depuis Serpent Isle, et avec Whitney Ayres, le directeur artistique de Deus Ex 2, depuis Wings of Glory, et ainsi de suite.

Vous n'avez jamais travaillé sur des jeux que vous n'aimiez pas ?

Je ne sais pas aider des gens dont je ne comprends pas les objectifs. Quoique... Non, ce n'est pas entièrement vrai. Tenez, quand j'étais producteur chez Origin, Tony Zurovec est venu me voir avec le concept de Crusader : No Remorse. Il a passé tout un après-midi à essayer de me l'expliquer et je ne voyais absolument pas l'intérêt de ce jeu, mais il était tellement passionné par son projet, tellement convaincu qu'il fallait le faire, que j'ai décidé de le produire. J'ai débloqué les crédits, je l'ai aidé à constituer son équipe, et puis je l'ai laissé faire. La passion, c'est un ingrédient absolument indispensable pour faire un bon jeu.

Pouvez-vous me parler, en quelques mots, de votre vision des jeux ?

Les jeux que j'aime – ceux auxquels j'aime jouer, ceux que je veux faire, ceux qui sont importants pour moi – sont ceux qui vous donnent l'impression d'être dans un autre monde. Ce qu'aucun autre média n'a été capable de réussir dans toute l'histoire de l'humanité, les jeux vidéo le peuvent : ils peuvent vous mettre dans la peau d'un pilote de la Première Guerre mondiale, ils peuvent vous emmener sauver une princesse en haut d'un donjon, ils peuvent vous convaincre que vous êtes l'unique rescapé d'une station spatiale, sur les épaules duquel repose le sort de toute l'humanité... Les autres médias (les films, les livres...) ne vous font pas participer : ils vous donnent à voir ou vous laissent imaginer. Ma position, c'est que ce

potentiel complètement unique nous met dans l'obligation de l'exploiter du mieux que nous le pouvons ; en conséquence, la vue subjective est clairement la voie à suivre. Je ne vois pas l'intérêt de manipuler des petites bestioles qui s'agitent sur mon écran ! Je veux faire partie du monde, et je veux qu'on me donne les moyens d'y agir à ma guise. Et c'est là mon deuxième credo : il est primordial qu'on laisse le joueur choisir de quelle façon il va interagir avec le monde qu'on lui offre. J'en ai marre des jeux qui sanctionnent ma capacité à réussir les actions qu'on a planifiées pour moi. Et je me sens personnellement offensé de voir que tout le monde a l'air de se contenter de ce genre de jeux.

Qu'est-ce qui rendrait les jeux actuels moins pathétiques, selon vous ?

Il faut enrichir nos mondes en y plaçant davantage d'objets avec lesquels les joueurs vont pouvoir interagir comme ils le souhaitent, et pas comme nous le décidons. Il faut peupler davantage nos mondes, et pas avec des personnages qui suivent un parcours préétabli en attendant que leur cible – le joueur – apparaisse. Il nous faut bien entendu créer une histoire, avec sa trame et ses ressorts, mais une fois ce cadre mis en place, il faut s'effacer et laisser au joueur le soin de décider du reste ! Voilà le genre de jeux qu'on veut faire ici, et qu'on fera de mieux en mieux.

Quelles sont les différences entre Thief et Deus Ex ?

Thief est entièrement concentré sur un seul type de gameplay, lequel est régi par des règles très simples. C'est d'ailleurs ce qui fait sa force. La richesse et la liberté qu'il offre sont dans la façon dont vous allez éviter de vous faire repérer et de vous faire blesser, et dans les centaines d'objets interactifs qu'il recèle. Dans Deus Ex, au contraire, nous avons voulu laisser le joueur choisir son type d'expérience. Notre monde est moins profond que celui de Thief, mais il est capable de s'adapter – dans une certaine mesure – à différents gameplays. C'est d'ailleurs une des choses qui nous ont fait très peur, ici, au moment où le jeu est sorti. On se disait que si les joueurs comparaient notre mode combat à celui de Half-Life et notre mode furtif à celui de Thief, on était mort.

Concrètement, qu'est-ce que Deus Ex 2 et Thief 3 auront de mieux que Deus Ex 1 et Thief 2 ?

Nous allons d'abord privilégier la simulation par rapport à l'émulation. Par exemple, au lieu de coder le fait que telle flèche éteint telle torche, le système saura que l'eau éteint le feu, ce qui aura le même résultat sur les flèches, mais pourra également être exploité de plein d'autres façons par les joueurs. C'est ce genre de choses qui va nous permettre d'enrichir nos jeux d'une manière incroyable, et de rendre nos histoires de moins en moins figées. À ce propos, à un moment, dans Deus Ex, le jeu prend une décision à votre place : vous avez l'impression de pouvoir choisir, mais vous ne pouvez qu'échouer. C'est exactement le genre de chose que je veux qu'on évite à l'avenir. Voilà, j'ai peur de ne pas pouvoir vous en dire beaucoup plus, pour l'instant.

Interview Warren Spector Interview War

LE PC JOYSTICK, NE

PC joystick

CONTINENTAL EDISON

Comme chaque année, la rédaction de Joystick s'est associée à un partenaire pour vous proposer un PC de jeux au meilleur rapport qualité-prix. Fabriqué par Continental Edison sous l'œil vigilant de Doc Caféine, le PC Joystick cuvée 2000 est une machine bien équilibrée, évolutive, disposant de toute la puissance nécessaire sous le capot. Un processeur AMD Duron (de loin le meilleur rapport puissance/prix de Noël), une GeForce 2MX (incontournable) et un disque dur ultra-rapide en font une bête de 3D. Testés à la rédaction, les jeux les plus costauds du moment passent haut la main. Ajoutez-y tous les éléments que vous êtes habitué à attendre d'un bon PC, nappez d'une palanquée de hits récents sélectionnés par Joy et d'un ensemble de logiciels utilitaires « made in Continental Edison » de très bonne facture. Le cadeau de Noël idéal ?



Configuration du PC Joystick Continental Edison

SYSTÈME

- Boîtier Micro ATX
- Processeur AMD Duron-700 MHz
- Carte mère MSI, MS-6340, chipset VIA KT133 VT8363, Socket A, bus 100/133 MHz
- Nbre de slots total : 2 PCI, 1 AGP 4X
- Nbre de slots libres : 1 PCI
- Nbre de ports : 1 parallèle, 2 série, 2 USB, 2 support DIMM
- Mémoire 128 Mo SDRAM PC 100, extensible à 1 Go
- Disque Dur SEAGATE 20 Go UDMA, 7 200 tours
- Lecteur Disquettes 3,5'' (1,44 Mo)
- Souris Microsoft avec molette à défilement Internet
- Clavier Microsoft Internet Keyboard avec touches programmables

AFFICHAGE

- Écran 17'' - 0,28
- Carte vidéo 3D AGP, NVIDIA MX2 GEFORCE, 32 Mo, sortie TV

MULTIMÉDIA

- Lecteur DVD-ROM 12 vitesses
- Carte son On board Crétive CT5880, Effet audio 3D, Direct Sound, Full Duplex
- HP CE 728, 2 x 13 Watts

COMMUNICATION

- Modem 56 600 bauds, K56Flex, V90

LOGICIELS

- Système d'exploitation Windows Millénium Edition Offre logiciel works 2000
- Autres : Power DVD, Winphone 2000 et Easy CD Creator
- Trousse de secours : SecondChance, Red Hand, TurboZip 3.0, Antivirus AVP avec mise à jour 1 an gratuit.
- Pack Jeux Joystick
- RÉFÉRENCE : Modèle AKTEON V 7024



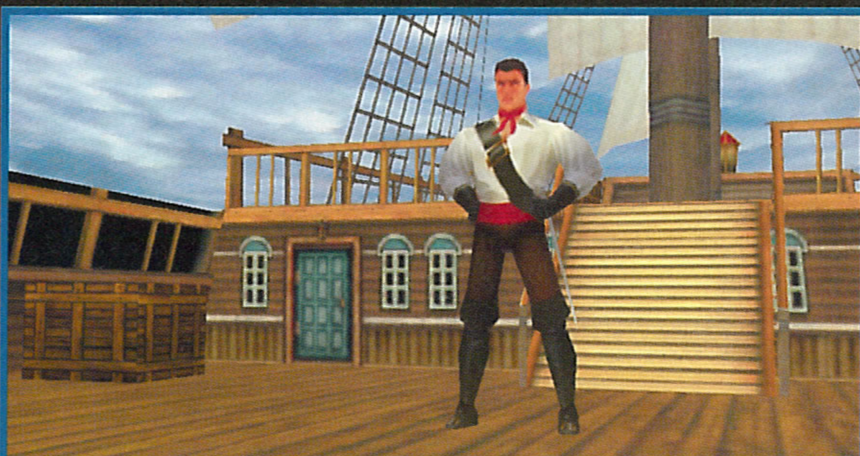
bêta version

iansolo

Sea dogs

Comme de bien entendu, il vous faudra régler la marche de votre esquif en fonction de la direction du vent.





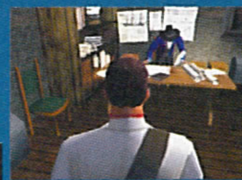


MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR BETHESDA SOFTWORKS
DÉVELOPPEUR AKELLA
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 2001





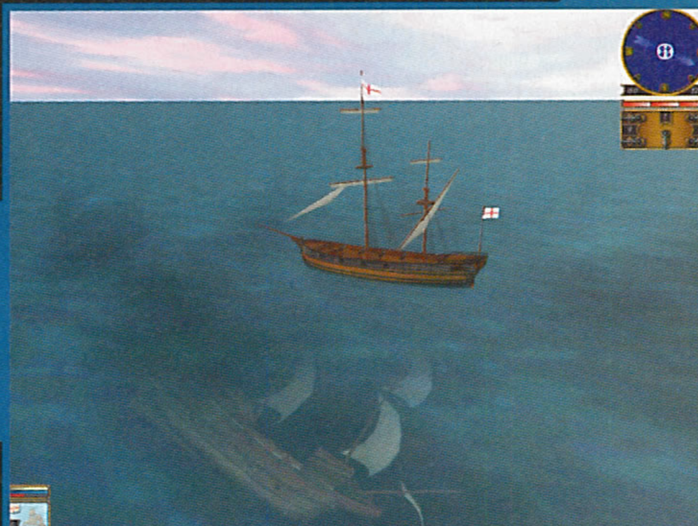
Pas facile de faire mouche au canon. Cela dépend de la compétence du maître canonnier et la portée varie avec les munitions.





Elles allument mais se rétractent au dernier moment… Avec un peu plus de points de réputation, l'affaire devrait être dans le sac.

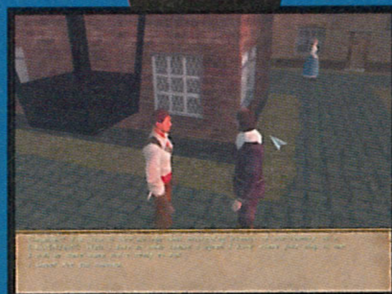
Quand ça pèle par chez nous et qu'on a la goutte au nez, rien de mieux qu'un petit tour par les mers chaudes. Avec Sea Dogs, c'est le grand retour du jeu de pirates avec – une fois n'est pas coutume – un soft qui s'annonce réussi.



Là, j'ai eu la main un peu lourde : il a coulé avant que je n'ai pu l'aborder.

Il y a bien longtemps de ça, Pirates ! de Sid Meier était mon jeu préféré. La version « Gold » avec des grafs enrichis au plancton, pour être précis. Ce petit jeu suranné a bien dû m'hypnotiser une pleine semaine. Aux antipodes des jeux d'aventure bornés, Pirates ! offrait un savoureux mélange de jeu de rôle et d'action au bon parfum de poudre noire. Ce qui faisait le charme de Pirates !, outre le point d'exclamation à la con à la fin du nom, c'était la totale liberté laissée au joueur. Pas de trame linéaire, pas de scénario rigide : vous pouviez faire ce que vous vouliez, aller où bon vous semblait, attaquer n'importe quel vaisseau ou vous lancer dans une quête sans fin si tel était votre désir. Bon, faut bien avouer que les membres d'équipage avaient une fâcheuse tendance à se mutiner. Et on se retrouvait abandonné sur une île déserte à sucer des pinces de crabes. Des fois aussi, on arrivait à emballer la fille du gouverneur. Et ça effaçait d'un coup toutes ces indigestions de crabe.





Les discussions avec les PNJ conduisent à des rencontres intéressantes, comme ce charpentier, inventeur à la petite semaine.

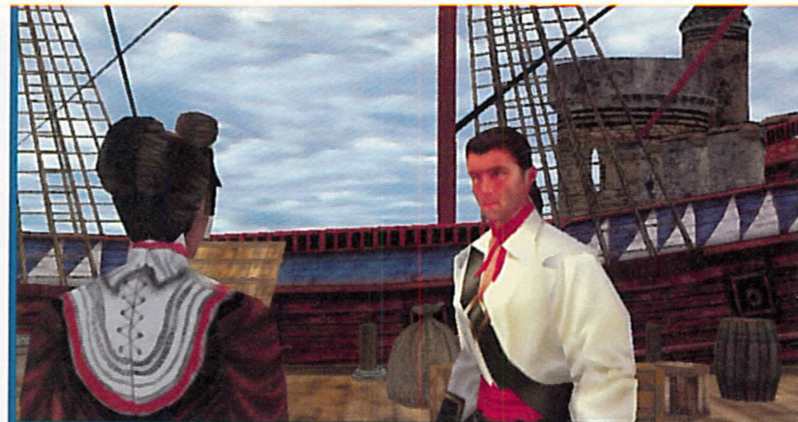


Le soft de Sid Meier était bien en avance pour son époque. Aujourd'hui encore, il fait bon citer Pirates ! (surtout si on n'y a pas joué, d'ailleurs.) Pendant une décennie, des légions de développeurs ont essayé de faire aussi bien. Une longue succession de daubes où surnageaient quelques titres un peu moins ratés comme Sea Legends ou High Sea Traders. Avec les deux derniers en date (Corsaires et Pavillon Noir), on avait carrément touché le fond. La délivrance semble bien être arrivée avec Sea Dogs, réalisé par Akella, un studio de développement russe travaillant (entre autres) pour le compte de Bethesda Softworks. Bethesda ? Vous vous souvenez ? Mais si, les créateurs de Arena et Daggerfall. S'il y a un jeu qui se pose là, en matière de non-linéarité, c'est bien Daggerfall.

Quoi être SEA DOGS ?

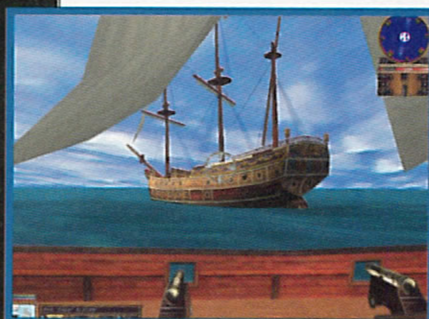
Sea Dogs, c'est Pirates ! avec des éléments de jeu de rôle plus poussés et une réalisation en troidé. En fait, c'est beaucoup plus que ça, comme nous allons le voir de suite. Notre épopée commence quelque part sur une île d'un archipel imaginaire. Pourquoi ne pas avoir repris les Caraïbes ? Mystère et boule de gomme. Quoi qu'il en soit, on retrouve le chassé-croisé politique du 17e siècle. Les grandes puissances de l'époque (Espagne, Angleterre, France – où sont passés les Pays-Bas ?) contrôlent un certain nombre d'îles et se mettent sur la gueule, soit directement, soit par l'intermédiaire de mercenaires baptisés corsaires. Dans la peau bronzée d'un jeune godelureau cherchant la baston, vous avez décidé de montrer à la Terre entière que les îles, en ce temps-là,





c'est autre chose que « La Croisière s'amuse ». Finirez-vous riche propriétaire terrien ou amuse-gueule pour squales ? Votre destinée sera directement fonction de vos actions, puisque Sea Dogs vous laissera agir à votre guise. Nanti d'une embarcation modeste mais agile, vous pourrez choisir de servir l'une des grandes puissances. Auquel cas, une lettre de marque en poche, vous aurez la bénédiction de vos commanditaires pour aller couler les ennemis du royaume. Ou bien vous pourrez opter pour une carrière commerciale. En transportant passagers et marchandises, vous vous enrichirez sans prendre trop de risques. Ou bien, un graveur X12 en poche, vous opterez plutôt pour une saine carrière de pirate. C'est vous qui choize. Plus grand sera le nombre d'ennemis, plus important sera le butin, et rien ne vous empêchera de rompre une alliance pour aller prêter main-forte à votre pire ennemi d'hier, comme un gros fourbe.





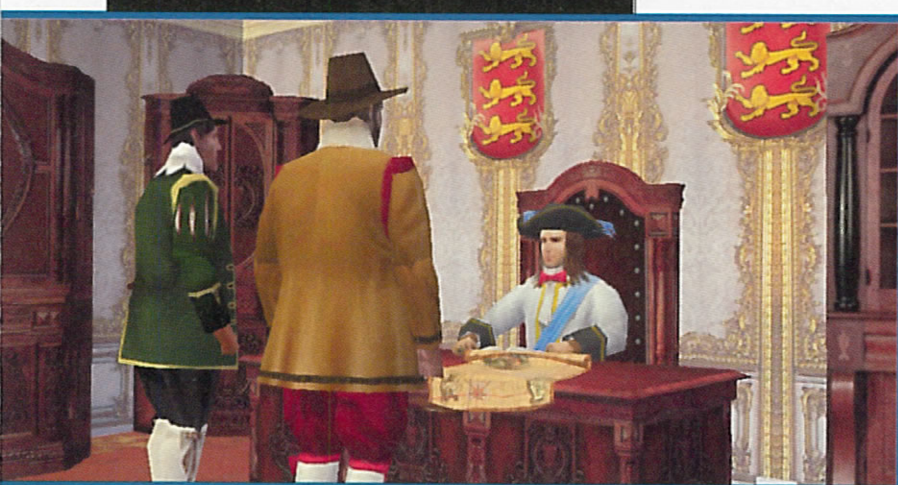
La météo devrait être variable.

UNE RÉALISATION luxueuse

Alors que le Pirates ! de Sid Meier se contentait d'un graphisme 2D – selon les standards de l'époque - Sea Dogs a été conçu pour tirer parti de nos cartes accélérées de parvenus. On évoluera donc dans un environnement en 3D temps réel, que ce soit sur mer ou lors des déplacements à terre. Arpenter une ville n'a peut-être aucun intérêt d'un point de vue ludique, mais il faut bien avouer que ça ajoute drôlement à l'ambiance générale. Et nos copains russes d'Akella se sont pas foutus de notre gueule pour les textures des bâtiments, fidèles et détaillées comme il se doit.

En mer, c'est encore plus impressionnant. La houle et les modélisations des navires s'annoncent de grande beauté. La météo sera variable et on pourra naviguer de nuit à la lueur de la Lune ou sous une pluie battante. Il paraît même que l'on se prendra des grains, genre tempêtes ou tornades, mais j'ai rien vu de tel sur cette bêta-version. Un autre détail bien cool : l'eau est transparente, et on voit les fonds quand on s'approche de la côte.

Plus d'une vingtaine de navires seront au rendez-vous : des pinks, des bricks, des deux et trois-mâts... On voit d'ici les graphistes d'Akella avec leurs documents d'époque et leur 3DStudio en train de modéliser fidèlement la moindre petite vergue et le plus petit bout de cordage. Pour ce qu'on a pu voir, le résultat est convaincant. Ce travail de titan n'a pas été vain. On contrôlera les vaisseaux en vue externe mais aussi en vue subjective à partir du pont du navire. Notamment pour viser avant de balancer une bordée de canons. À ce stade, si je devais émettre une seule critique, ce serait l'absence d'hommes d'équipage sur les bateaux. Ça aurait sûrement mis nos machines à genoux d'afficher tout plein de pirates hirsutes dans les voiles, mais ça nous aurait évité de nous balader avec un vaisseau fantôme.



Combats NAVALS

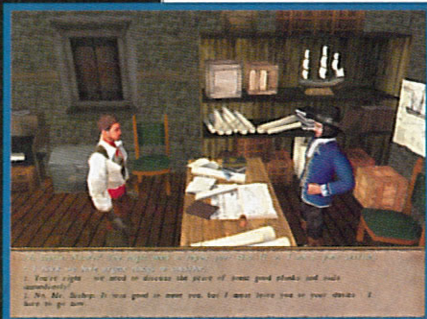
Dans Sea Dogs, chaque vaisseau est déterminé par un certain nombre de paramètres : vitesse, vitesse de rotation, nombre de canons, charge embarquée dans la soute, etc. Selon notre degré d'avancement, on aura accès à telle ou telle classe de voilier. On commencera donc avec un petit vaisseau agile mais pas très puissant. Au fur et à mesure de nos aventures, on pourra changer de monture, soit en achetant un nouveau navire dans un port, soit en le prenant d'abordage, tout simplement.

Les munitions pour les canons seront d'ailleurs adaptées à ce genre de pratique. Selon que l'on tire de la mitraille ou des boulets enchaînés, on devrait parvenir à buter l'équipage sans trop endommager le navire. À l'inverse, on pourra être amené à dégommer les mâts d'un bateau trop rapide pour l'empêcher de fuir. Ou de le couler purement et simplement parce que, nom d'un baril de rhum, ils avaient une gueule qui vous revenait pas, ces espagnols dans leur gros galion...

POURQUOI FÉVRIER ?

Même si cette version de Sea Dogs nous a paru bien avancée, le jeu ne devrait pas sortir en France avant février. La raison ? Bethesda Softworks n'a plus de distribution en Europe. Après avoir signé les contrats avec les textes en tout petit, il restera encore à nos amis ricains à assurer la traduction et la localisation de leur produit. À partir du russe, qui plus est.

Sea Dogs


On sera bien heureux de réparer son navire après quelques échauffourées avec les garde-côtes.


Admirez cette flotte transparente.

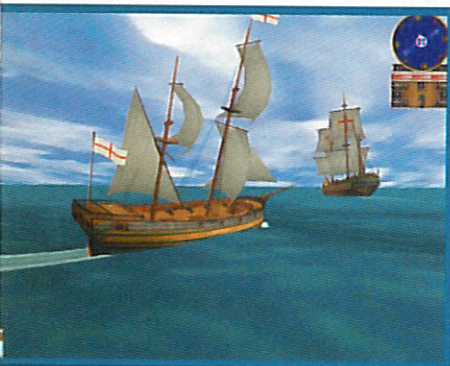

La célèbre scène du duel.

En mer, le capitaine donne des ordres qui sont ensuite relayés par l'équipage. Pour vous seconder, vous pourrez compter sur un certain nombre de spécialistes qui seront recrutés en ville et payés sur le butin. On trouvera donc un premier officier, un maître des canons, un quartier maître, mais aussi un chirurgien et un charpentier. Évidemment il y a aura aussi une brute épaisse avec un fouet et un gros tambour pour activer tout ce beau monde. Chaque petit rigolo sera déterminé par des caractéristiques très jeu de rôle, genre +2 en coordination, -1 en visée (c'est le cas de mon chef des canons, un peu borgne sur les bords). La recherche du meilleur équipage possible devrait donner une dimension ludique supplémentaire au joueur.

DU VENT dans les voiles

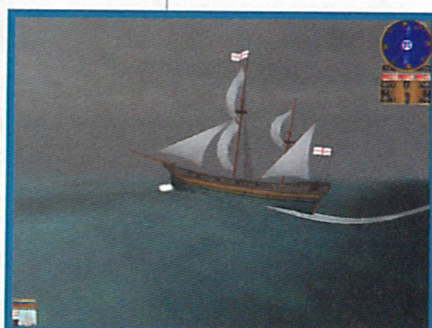
Une fois votre proie poursuivie et rattrapée, le grand moment est arrivé. Les deux bateaux sont coque contre coque, et la grande parade de l'abordage peut commencer. Enfin, oui et non parce qu'à notre grand dam, il faudra se contenter d'un succédané. Je vous sens un brin déçus. Vous qui rêviez déjà d'un vrai abordage, comme dans les films, avec une horde de bikers le sabre entre les dents et le crochet bien aiguisé se jetant sur le pont adverse dans le fracas des explosions de poudre. Ici, tout se règle par un duel entre les deux capitaines. La force du capitaine adverse dépendra du nombre d'hommes d'équipage... exactement comme dans le Pirates ! originel. Votre force à vous dépendra de votre adresse au coupe-chou. Il y aura diverses parades et attaques à l'épée, histoire d'éviter de se faire tailler les oreilles en pointe. Dans le passé, certains jeux de pirates nous permettaient de diriger une flottille. Sea Dogs ne sera pas en reste. Après avoir pris un bateau, on pourra s'en emparer (mais en abandonnant le navire précédent) ou juste piller la cargaison et couler le bateau arraisonné. Apparemment, il n'est pas prévu de confier le nouveau bateau à l'un de ses officiers. Donc c'est un super mauvais exemple. C'était juste pour dire que vous ne pouvez pas accumuler une collection de navires en allant d'abordage en abordage. Ce serait trop simple. Ce n'est que lors de certaines missions de convoyage que l'on voguera de concert avec d'autres navires. Il sera alors possible de donner des ordres à deux autres navires : attaquer une cible, l'aborder, suivre ou fuir. Je dois dire que j'étais un peu sceptique sur l'I.A. des vaisseaux contrôlés par le programme. Mais après une escarmouche avec des pirates, où les lascars se sont amusés à nous mettre face au vent avant d'exploser méthodiquement le second vaisseau, j'ai nettement plus d'espoir en ce domaine.





Bientôt LA QUILLE

Il y aurait encore beaucoup à dégoiser sur Sea Dogs. Le système de points de réputation et de promotion. La programmation des déplacements sur l'écran de carte. Le « fog of war » (aussi appelé « fog of hips ! rhum ») sur cette même carte. Les différents lieux et magasins visités dans les ports pour recueillir des informations, enrôler des personnages ou faire commerce. Les jeunes beautés farouches croisées dans les ruelles sont-elles toutes des prostiputes ? Où se cache la fille du gouverneur ? On pourrait encore parler des dialogues avec les PNJ, sous forme de QCM. Mais on n'est pas fou et on en garde un peu sous le coude pour le test. À ce propos (voir encadré), Sea Dogs ne devrait pas sortir tout de suite sous nos latitudes, Bethesda ayant d'abord à régler le problème de la distribution. Manquerait plus que ça ne sorte pas. Ni Morrowind. Détendez-vous, je plaisante.



bêta version





PETE BOULE

B-17 Flying Fortress : The Mighty Eight



C'est incroyable, une Forteresse volante ! C'est capable de transformer le ciel en plomb, et le sol en rien. D'ailleurs, en reprenant le nom d'une escadrille de ces bombardiers, la Mighty 8, Microprose nous démontre que tout est possible. Oui, tout, même un bon jeu.

Histoire de se remettre un peu dans le bain, voilà un petit rappel technique de cette légende que fut le B-17. Le premier prototype vola le 20 août 1935, et même si on pensait que cet avion était dépassé lors de l'entrée en guerre des États-Unis (notamment face au plus moderne, le B-24 Liberator), il se révéla tellement plus résistant qu'il composa l'épine dorsale de l'aviation stratégique américaine durant la Deuxième Guerre mondiale. En effet, de nombreux témoignages attestent que plusieurs de ces appareils purent revenir à leur base, malgré le nombre d'impacts de balles et d'obus qui avaient modifié leur carlingue. Bon, pour les fanas-fanas de données techniques à la con, le B-17 était un sacré morceau de métal qui mesurait 31,60 mètres d'envergure, pour 22,80 mètres de long. Ce machin avançait à la vitesse maximale de 475 km/h, et pesait, dans sa configuration la plus lourde, un peu moins de 33 tonnes. Il transportait, outre ses 10 hommes d'équipage, une charge maximale de 8 tonnes de bombes. Et lorsqu'on sait que ce bestiau fut construit, toutes versions confondues, à 12 731 exemplaires, ça laisse songeur quant à la modification du relief des pays bombardés. L'exemple le plus sinistre est celui de Dresde, dont les 250 000 habitants (population uniquement civile, donc) furent ainsi assassinés (les guerres sont toutes les mêmes : les militaires tuent les civils ; quand ils n'ont plus de munitions, ils signent un traité de paix, ndrc).

Bon, ça, c'est pour l'histoire, hein !

En attendant, la modélisation de l'ensemble risque d'en étonner plus d'un. B-17 FF : TME nous fait donc voyager de-ci, de-là dans les entrailles de ces bijoux de la technologie guerrière d'antan, avec une méticulosité du détail qui laisse rêveur. Mais il faut aussi constater que bon nombre d'astuces ont été exploitées afin de rendre l'ensemble crédible. Attendez-vous donc à des modélisations très fidèles des différents postes et cockpits que vous aurez le loisir d'habiter pendant le jeu. En plus de ça, les développeurs se sont même tapé le luxe de modéliser les hommes d'équipage pendant les phases de check-lists. Tout ce beau monde est réalisé en 3D, ce qui, lorsqu'on est aux commandes de la plus simple tourelle, donne une impression d'immersion



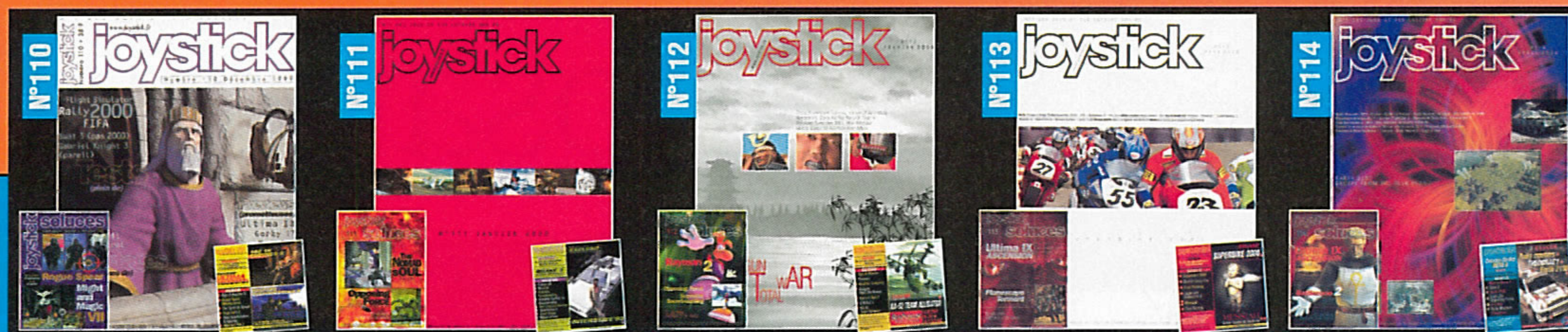
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATEUR DE BOMBARDEMENTS
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE FIN 2000





Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



110 Tests : Rally Champion Edition 2000, FS 2000, Nocturne, Rayman 2, Swat 3, FIFA 2000, Theme Park World, Flight Unlimited 3
Sur le CD : Ultima IX Ascension, Armored Fist 3, Rogue Spear, Spirit of Speed 1937, Age of Empires II, TA Kingdoms, Sega Rally 2
Aide de jeu : Rogue Spear, Might and Magic VII

111 Tests : Imperium Galactica, Quake 3 Arena, Supreme Snowboarding, Interstate '82, Mankind, Half-Life Opposing Force, Creatures 3
Sur le CD : Interstate '82, Flanker 2.0, The Longest Journey, Messiah, Quake 3, Supreme Snowboarding, Swedish Touring Car Championship
Soluce : The Nomad Soul - Aide de jeu : Opposing Force

112 Tests : Ultima IX Ascension, Planescape Torment, Hangsim, KA-52 Team Alligator, Toy Story 2, Fly Airliner Series 757-200
Sur le CD : Shogun Total War, KA 52 Team Alligator, Pharaon, Age of Wonder, Shadow Company, Spec Ops 2, Swat3
Aides de jeu : Opposing Force, Supreme Snowboarding - Soluce : Rayman 2

113 Tests : Superbike 2000, Final Fantasy 8, The Sims, Battlezone 2 , Beetle Crazy Cup, Delta Force 2, Airport Inc., South Park Rally
Sur le CD : Superbike 2000, Imperium Galactica II, Ford Racing, Beetle Crazy Cup, Messiah, Final Fantasy 8
Aides de jeu : Ultima IX Ascension 1re partie, Planescape Torment

114 Tests : NOX, Messiah, Evolva, Soldier of Fortune, Rally Masters, Grand Prix World, Nerf Arena Blast, Invictus, Theocracy
Sur le CD : Rally Masters, Theocracy, Bust-A-Move, Croc 2, Opposing Force, Invictus
Aides de jeu : Ultima IX Ascension 2e partie, Battlezone 2

115 Tests : NFS Porsche 2000, Shogun Total War, Comanche-Hokum, Devil Inside, Dark Project 2, Rogue Spear:Urban Op, F1 2000
Sur les CD : Ground Control, Tachyon The Fringe, NFS Porsche 2000, Dark Project 2, Devil Inside, Evolva, NOX, Rollcage 2, Sudden Strike...
Aide de jeu : NOX

116 Tests : Starlancer, Daikatana, Soulbringer, Asheron's Call, Everquest, Martian Gothic, Tachyon, Arabian Nights, Euro 2000
Sur le CD : Viruz, Mankind, Les Fourmis, Lemmings Revolution, Klingon Academy, Gunship !, Dogs of War, Star Trek : Armada, Arabian Nights
Soluce : Devil Inside - Aide de jeu : Urban Operation

117 Tests : Vampire, Earth 2150, Metal Conflict, Ground Control, Motocross Madness 2 , Dark Reign II, T.A. Kingdoms The Iron Plague
Sur le CD : 4 X 4 Evolution, Rebellion, Daikatana, Warlords Battlecry, Motocross Madness 2, F1 World Cup, Comanche vs Hokum
Soluce : Vampire - Aide de jeu : Counter-Strike

118 Tests : Deus Ex, Diablo II, Grand Prix 3, LNF Manager, F1 Manager, René Arnoux Karting, Star Trek : Voyager Elite Force, Warlords Battlecry, Klingon Academy, Icewind Dale Sur le CD : Grand Prix 3, Deus Ex, Vampire, Star Trek Elite Force, Bang Gunship Elite, Dog Fighter, The Gift, Infestation, Thandor
Soluce : Vampire - Aide de jeu : Counter-Strike

119 Tests : Baldur's Gate 2 Shadows of Amn, Les Sims Ça vous change la vie, Cléopâtre La Reine du Nil, Age of Empires 2 The Conquerors Expansion, De Sang Froid, Rugby 2001, Homeworld Cataclysm Sur le CD : Stupid Invaders, Mercedes-Benz Truck Racing, Rugby 2001, Dark Reign 2, V-Rally 2, Age of Empires 2 : The Conquerors, Tony Hawk Pro Skater 2 Soluce : Deus Ex



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❐ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 38 F le numéro (frais de port gratuits) soit un total de .... F

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119

❐ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro,soit un total de .... F

HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro,soit un total de .... F

HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❐ Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

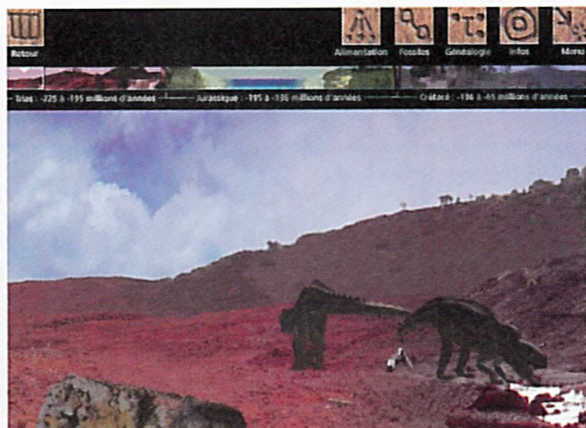
Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !
LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



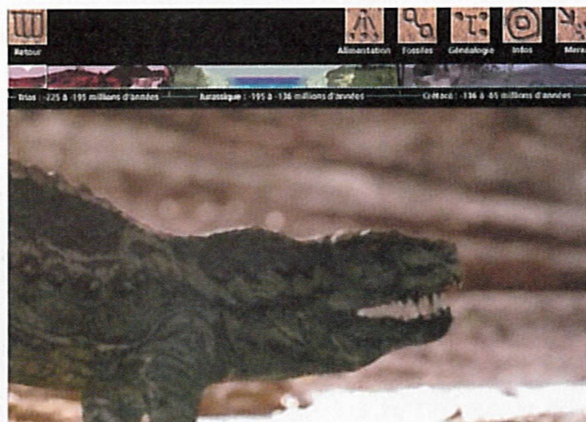
SUR LA TERRE DES Dinosaures

ÉDITEUR : HACHETTE MULTIMEDIA
SUR PC, MAC, CD-ROM

A priori, on pourrait penser que l'engouement pour les dinosaures semble un peu passé, pour que ce type de produit sorte à Noël. Mais plus qu'un phénomène de mode, Sur la Terre des Dinosaures exploite une réalité scientifique, cela afin d'offrir un véritable exposé sur ces bestioles. Issue de la série télévisée du même nom produite par la BBC et diffusée sur la 3e chaîne (une série saluée pour sa qualité), ce soft s'axe sur deux pivots : il vous présente les trois périodes-clés de la vie des dinosaures sous forme d'écran interactif et vous donne accès à trente séquences vidéo impressionnantes. Vous pourrez aussi bien découvrir, sous forme de film, la vie d'un animal, que traquer tel un paléontologue les preuves de son existence, tout en suivant son évolution à travers les âges dans les reconstitutions de leurs habitats naturels. Petit à petit, vous apprendrez, en replaçant vos découvertes à la bonne place, la forme de leur squelette, leur arbre généalogique et leur chaîne alimentaire. L'interface, simple et conviviale, vous offre une prise en main immédiate. Vous ne serez plus spectateur devant votre écran mais un véritable chercheur parti sur la piste des grands disparus de notre planète. Ce soft offre une approche originale d'un sujet cent fois exploité ; enfin, on ne nous demande plus de gâtifier devant des os, mais bel et bien de connaître et de comprendre le mystère de leurs origines. L'expérience se révèle enrichissante, et petits et grands y trouveront leur compte ; peut-être même se découvriront-ils une passion qu'ils ne soupçonnaient pas.

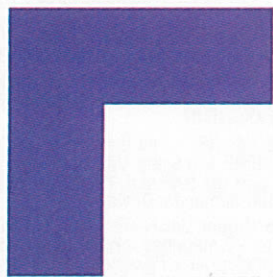


KIKA





LOISIRS DINOSAURES



Starship Titanic

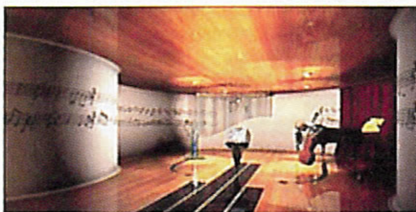
ÉDITEUR : OCELO,
SUR PC, MAC, CD-ROM

Ce produit sorti il y a quelques années aux États-Unis se présente comme une aventure plutôt complexe. C'est un jeu, certes, mais c'est avant tout une approche ludique de l'univers de Douglas Adams, le célèbre créateur du « Guide du Routard Galactique ». La série d'énigmes que vous aurez à résoudre vous fera découvrir le monde de fiction d'un écrivain plutôt loufoque.

Le Starship Titanic, vaisseau intergalactique dirigé par une bande de robots déréglés, n'attend que vous pour un voyage peut-être sans espoir. Avant de vous envoler, n'oubliez pas de vous munir, en plus du guide, de l'indispensable serviette de bain.

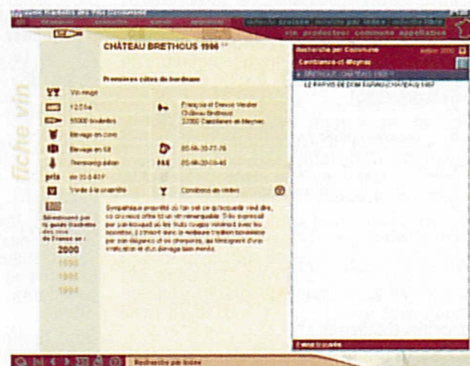


Si l'aventure se révèle quelquefois difficile, elle vous poussera dans tous les cas à découvrir ou à redécouvrir l'œuvre de Douglass Adams grâce à son moteur de dialogue. Après avoir tapoté vous-même quelques mots à votre clavier pour questionner les robots et leur répondre, et parcouru le navire dans tous les sens, vous ne pourrez pas résister à l'envie de faire connaissance avec le cerveau responsable de cette fantasmagorie. C'est une bonne introduction à l'œuvre de l'écrivain, mais on regrette un peu le manque d'interactivité, qui ne permet pas d'apprécier comme on l'aurait désiré un des auteurs de science-fiction les plus originaux.



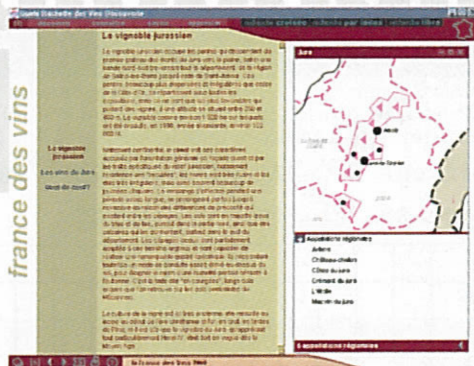


L'ENCYCLOPÉDIE HACHETTE des Vins 2001



ÉDITEUR : HACHETTE
SUR PC, MAC, CD-ROM

Noël approchant, Hachette s'est dit que vous profiteriez de l'occasion pour faire remplir votre cave gratis (ou la vider). Alors, avant de boire votre vin, pourquoi ne pas découvrir ses origines et les qualités qu'il va développer en bouche ? Cette encyclopédie vous y aidera et vous permettra par la même occasion de tenir un livre de cave où commentaires et appréciations se mêleront, pour vous offrir d'un coup d'œil la vision de vos trésors. De nombreux conseils guideront l'amateur non averti et lui feront découvrir les secrets de la vigne. Bien que ce produit manque un peu d'étoffe au niveau des infos sur la fabrication du vin, il se révèle un véritable guide du bien boire, avec une sélection de bouteilles assez complète.



petites annonces

ACHATS PC

Dép. 04. Achète P166 ou +, Voodoo2, SDRAM PC100, ventilo pour Pentium. Faire offre à Guillaume au 04 92 34 73 90 ou à lajarige.guillaume@free.fr

Dép. 11. Recherche barrette de 32Mo (pas de EDO) prix sympa, entre 150 et 250F. Écrire à Julien.coumes@wanadoo.fr Merci d'avance. Recherche processeur Celeron 500 ou 600MHz. Prix sympa. Recherche aussi barrettes de 64Mo de SDRAM. Très urgent ! Répondre à julien.coumes@wanadoo.fr.

Dép. 13. Achète ordi compatible avec Counter-Strike, U.T. et avec Diablo2 pour jouer en réseau.

Écrire à rochellp@club-internet.fr

Dép. 35. Urgent ! Recherche carte accélératrice 3dfx Voodoo3 2000 ou 3000 ou Riva TNT 2 1Mo en bon état et à un prix raisonnable. Demander Jonathan après 18h30 (répondeur si absent) au 02 99 62 42 36.

Dép. 52. Achète carte mère Abit ou Asus avec processeur PIII ou Athlon supérieur à 600MHz + SDRAM 100MHz. Tél. au 06 08 00 66 54. Contactez Thierry, prix raisonnable.

PA mode d'emploi

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès desquelles vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez votre matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 59. Achète modem, carte 3dfx, graveur et autres à bon prix. Recherche numéros de Joystick du 95 au 101. Tél. à Yann au 06 67 15 75 63 (après 19h).

Dèp. 64 Recherche processeur 500MHz, Carte graphique 16 Mo, lecteur CD 36x, carte réseau PCI 10Mo RJ/45. Cherche également joueurs réseau sur le BAB. Contacter Maximilien au 06 09 57 69 48 à partir de 16h.

Dép. 67. Salut c'est remoi ! Cette fois, je cherche un écran 17", une Riva TnT2 Ultra (de nouveau) une Voodoo3 3000 (le tout AGP) pour un prix modique. Ah oui ! 128 petits Mo de SDRAM aussi. Inutile de préciser que ce serait mieux dans le 67. Tél. : 03 88 78 15 92 après 18h (Guillaume).

Dép. 69. Cherche lecteur CD-Rom pour environ 50F. Lecture en plus de 6x, de préférence. Tél. : 06 83 78 21 85.

VENTES PC

Dép. 11. Vds CPU AMD K6 2 350 : 350F ferme, port inclus ; HUB 5 ports : 400F ferme, port inclus. Vds Discman Sony état neuf : 500F port inclus. Contacter Olivier Passet, 18 rue d'Empaute, 11 300 Limoux. Tél. : 04 68 31 04 72.

Dép. 13. Vds Zip Iomega 100Mo + 15 disks 100Mo : 650F. Tél. : 04 91 82 27 45.

Dép. 13. Vds 3dfx2 + ATI All in Wonder Pro 8Mo : 600F, imprimante Epson Stylus Color 300 : 300F. Contacter Julien à byrajh@free.fr ou tél. : 06 67 30 20 34.

Dép. 16. Vds carte graphique Riva TnT AGP 16Mo : 350F, ATI Xpert 98 8Mo AGP avec sortie TV : 200F. Tél. : 06 66 25 99 79.

Dép. 25. Vds carte mère Asustek P2L97 + PII 266MHz : 600F, prix cassé pour vente urgente. Contactez-moi au 06 83 21 17 48 à toute heure. Merci. Le premier sera servi.

Dép. 31. Vds imprimante Epson Photo 800, état neuf, complète avec cartouche neuve. Xavier au 05 34 51 11 62.

Dép. 33. Vds Celeron 300A (overc. 450) soudé adapt. Slot 1 350F + CD-Rom 16x 100F + S3 Daytona 64v 2D/3D 2Mo 50F + souris Microsoft 2 boutons 130F, et enfin Joystick Microsoft Sidewinder 3D Pro 150F. Tél. : 05 57 74 99 48.

Dép. 33. Vds carte vidéo S3 Daytona 64v 2Mo : 200F. 3dfx1 Voodoo Dragon 4Mo + log : 200F. Cherche écran 14" ou + ayant une bonne résolution, pas cher SVP. Tél. : 05 57 74 99 48 la S3 est 2D/3D.

Dép. 34. Vends carte son Home Studio Pro 64 Guillemot + 16Mo, soit 20Mo pour le sampling, avec boîte + logiciels : 700F. Tél. : 04 67 77 31 00 (à partir de 20h).

Dép. 35. Urgent ! Vends 3dfx Voodoo 3 2000 PCI avec boîte, drivers, notices et démos. Le tout est en état parfait ; prix à débattre. Contacter Jonathan après 18h30 au 02 99 62 42 36.

Dép. 54. Vds PC Celeron 400, 64Mo, Voodoo 3 2000, écran 15", DD 4,3Go, CD-Rom 40x, modem, souris, jeux, Win98 : 5500F au 03 83 63 07 18 (après 18h).

Dép. 54. Vends carte graphique Voodoo3 2000 PCI 3dfx : 600F. Tél. : 03 83 47 42 09.

Dép. 56. Salut ! Je vends 2 cartes 3dfx Voodoo1 et 2, 64Mo de RAM à 66MHz, et une carte vidéo S3 Virgi-e Pur Graph 64 3D, le tout à 650 ou 700F. Contactez-moi : 02 97 53 92 21, demandez Fabrice.

Dép. 67. Vds volant retour de force ACT-Labs Force RS + jeu, le tout en excellent état. Valeur : 1250F. Cédé à 700F + port. Tél. : 03 88 70 26 64 (Aurélien).

Dép. 69. Vds moniteur Samsung Syncmaster 710S-17" : 1800F, carte diamond Viper V550 : 500F. Tél. : 04 78 59 41 60 ou cedri@club-internet.fr.

Dép. 74. Vds Joystick Force Feedback pro 200F, enceintes bon marché bonne qualité 75F, pistolet à billes 0,5 joules tbé 260F. Cherche aussi batteur et joueur de synthé pour former groupe HR. Tél. : 04 50 36 55 90 (Boris)

Dép. 75. Vends carte graphique : ATI Rage Pro Turbo AGP environ 250F. Tél. : 01 43 41 30 06, demander Charly. P.S. : Région parisienne.

Dép. 75. Vds écran 15" ViewSonic : 690F, carte graphique ATI Xpert@Work 4Mo : 150F, processeur Pentium II 266MHz : 590F. Contacter Fabrice au 01 42 54 08 94.

Dép. 75.'Jour ! Bon, je vends plein de trucs : HP Pro Beat, clavier, boîtier, carte mère Abit, 16Mo RAM EDO, Cyrix 200 +, le tout à débattre. Tél. 01 42 28 76 67 (demander Guillaume). Merci.

Dép. 75. Vds carte son Maxi Sound Fortissimo (sortie optique), prix 150 F. Contactez-moi par e-mail : cparicaud@hotmail.com

Dép. 77. Vds Celeron 400MHz, carte mère Abit BH 6,160Mo RAM, DD 20Go, Viper V770 TNT2 Ultra, écran Iiyama 19", enceintes + caisson Altec, souris Intellieye + jeu. Prix : 7700F. Demander Olivier au 06 15 33 48 74. E-mail : htrismegiste@caramail.com + carte son Aureal 3D.

Dép. 78. Vds 3dfx Voodoo2 bon état pour 400F. Contactez-moi à cette adresse : num.num @caramail.com et précisez votre département SVP ! A bientôt !

Dép. 78. Vds carte 3D 3dfx Voodoo2 Banshee. Prix : 300F. Avec jeu : 350F. Tél. : 01 30 71 67 72 après 18h.

Dép. 78. Pentium III 500MHz, 128Mo RAM 100MHz, carte 3D Matrox G400 32Mo, DD 14Go 7200trs/min, lecteur DVD, écran 17 pouces, modem, Windows98 SE, clavier, souris, HP. Garantie 2 ans. Prix : 7500F. Tél. : 01 30 86 91 66 le soir.

Dép. 80. Vds imprimante Hewlett Packard 895CXI, valeur 2000F 2 mois, vendue 1400F, sous garantie, et graveur Philips CDD2000 peu servi 450F. Tél. : 03 22 48 45 18 ou 06 63 10 12 34.

Dép. 83. Vends lecteur Zip 100Mo port II et 4 disquettes Zip de 100Mo chacune, le tout en très bon état. Tél : 04 94 20 07 28 le soir. Prix : 500F.

Dép. 88. Vds lecteur CD-Rom 32X Mitsumi : 230F, mag Joystick année 99 : 15F l'unité, avec DC clavier 105T Windows : 90F, carte son compatible SB : 100F, Richardot Pierre, 24 impasse Baillot, 88 200 Remiremont.

Dép. 90. Vds P166 MMX, 32 Mo, DD Maxtor2, 1 Go + CD 20x + 2 Voodoo2 2Mo SLI + écran 14" + 20 logiciels dont Word 8.0, Corel : 3 500F à débattre. Tél. David au 03 84 56 40 51 après 18h ou 06 72 39 28 05 (laisser un message).

Dép. 91. Vds carte TV : 350F neuve + 3dfx1 4Mo : 100F + 3 modems 56K BSV90 de 50F à 150F + CM avec Cyrix 200MMX sans ventilo : 300F + 2x8Mo EDO : 100F + carte son : 100F. Tél. à Jérôme au 01 60 88 11 90 après 19h.

Dép. 92. Vends PC 166 + 16Mo DD 1,2Go, carte son, carte graphique sis carte accélératrice 3dfx, CD-Rom 16x, écran 14" : 2500F. Appeler Rémi au 06 18 02 66 98. Vends carte mère Matsonic M562605 pour AMD K6-2 – Cyrix : 400F + carte décompression Real Magic 200F + ATI Rage 2c : 200F.

Dép. 93. Vends Creative Voodoo2 8Mo : 900F. Demander Igor au 01 48 34 88 73 après 18h. Carte mère Abit BH6 + PII 450MHz : 1200F. Tél. : 06 88 86 01 09.

Dép. 94. Vds Diamond Monster 3dfx2 12Mo (version boîte) excellent état + câble SLI : 450F. Vds aussi Matrox Millenium 4Mo (boîte). Contacter Guillaume au 01 48 86 98 32 (rép.).

VENTES AUTRES

Dép. 13. Vends N64 + jeux état neuf (juillet 99) : 490F. M. Neto Fabien, 44 all Grande Bastide de Cazaulx, 13012 Marseille.

Dép. 21. Vds Dreamcast + 2 manettes + Visual Memory + pistolet + jeux + 3 démos. Le tout acheté environ 100F, vendu 2100F. Tél. : 06 19 11 60 98 après 18h, uniquement sur Dijon et ses alentours (sous garantie).

Dép. 26. Vds Yamaha Claviernova CVP65. Lecteur de disk, 53 instruments, 24 rythmes + disk de 40 rythmes, siège. Excellent état. Valeur neuf : 28 000F, cédé 12 000F à débattre. Tél. : 04 75 85 08 45.

Dép. 30. Vds N64 + 4 manettes (dont 2 super-pad plus) + jeux. Vds aussi Joystick Microsoft Sidewinder Force Feedback. Prix à débattre. Demander Souryan au 04 66 80 06 36.

Dép. 37. Vds N64 + 2 manettes + carte mémoire + vibreur + jeux, excellent état. Prix : 1300F. Tél. : 02 47 59 02 07.

Dép. 68. Vds N64 + 2 pads + 2 Memory Cards + jeux : 1500F le tt à deb. Vds aussi Saturn + 2 pads + jeux tbé 500F le tt. Tél. : 03 89 27 33 31 après 19h, demander David.

Dèp. 75. Urgent. Vds Nintendo 64 en bon état + 16 jeux + 2 manettes + kit vibration + carte 3D + transfert pack Pokemon : 2 000F ou jeux vendus séparément. Demander Amine au 01 40 25 08 07

Dép. 88. Psion série 5 8Mo + câble modem GSM Nota pour Nokia + adaptateur secteur état neuf + documentation + logiciel Psiwin 3700F à débattre. Contactez-moi au 06 03 13 07 69.

Dép. 94. Vends N64 + 2 manettes + carte mémoire + jeu : 450F. Tél. : 01 48 99 50 15 (Benjamin) ou 06 18 47 42 13 après 16h30.

Dép. 95. Vds graveur CD-Rom Acer 4x2x32x état neuf : 1200F + DVD-Rom Hitachi 6x24x : 550F + carte graphique ATI Xpert@Play 8Mo accélératrice 2D, 3D, DVD sortie TV : 400F. Cherche volant Force Feedback. Demander Simon au 01 34 67 01 78.

Dép. 95. Vds 3dfx Voodoo1 4Mo : 250F + S3 Trio 3D AGP 4Mo : 150F (2 cartes de 6 mois, derniers drivers), prix fermes, assez urgent. Contacter Damien au 08 84 46 82 28 ou au 01 34 15 46 81 de 18h30 à 21h.

Dép. 95. Vends PentiumIII 500E + ventilateur + adaptateur FCPGA pour slot one, le tout 1300F. Tél. : 06 87 81 09 81.

CONTACTS

Dép. 27. Jeunes créateurs amateurs recherchent des personnes intéressées par la création d'un mod pour Unreal. Pour plus d'information sur les profils recherchés, contactez le responsable du projet au 06 61 45 37 64, ou cyberteam-holfy@yahoo.fr

Dép. 78. Recherche graphiste amateur pour un projet de jeu de stratégie en 3D. Contactez Jérôme au 01 39 71 91 87.

Dép. 34. Si vous êtes fan de jeux en réseau, rejoignez-nous sur www.cyberclub-saintgely.com ou contactez-moi au 06 14 01 09 69.

Dép. 59. Cherche personnes pour organiser des Lan Games dans les alentours de Lille. Appeler Ben au 06 67 84 09 64. Jeux : Counter-Strike, Diablo 2, SOF, Age of Empire 2, Starcraft, Brood War…

Dép. 59. Jeune fan de 17 ans cherche salles et partenaires pour LanParty le week-end, préférences CS ou Quake III dans les environs de Lille. Contactez-moi à aurelien.b @oreka.com

Dép. 61. Vous avez un PC ? Vous aimez jouer en rézo ? L'Ara est là. Pas Croft, mais l'association réseau alençon. CS, AoE2 ou Midtown, venez vous éclater avec nous. Tél. : 02 33 26 34 84, matthew@wanadoo.fr ou www.chez.com/alencon

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels. Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐

RUBRIQUE ☐ **ACHATS** ☐ **VENTES** ☐ **CONTACTS** ☐ **JOBS**

STANDARD ☐ **PC** ☐ **AUTRES**

Starship TITANIC

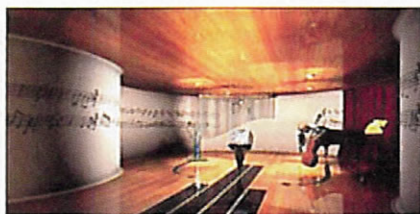
ÉDITEUR : OCELO,
SUR PC, MAC, CD-ROM

Ce produit sorti il y a quelques années aux États-Unis se présente comme une aventure plutôt complexe. C'est un jeu, certes, mais c'est avant tout une approche ludique de l'univers de Douglas Adams, le célèbre créateur du « Guide du Routard Galactique ». La série d'énigmes que vous aurez à résoudre vous fera découvrir le monde de fiction d'un écrivain plutôt loufoque.

Le Starship Titanic, vaisseau intergalactique dirigé par une bande de robots déréglés, n'attend que vous pour un voyage peut-être sans espoir. Avant de vous envoler, n'oubliez pas de vous munir, en plus du guide, de l'indispensable serviette de bain.

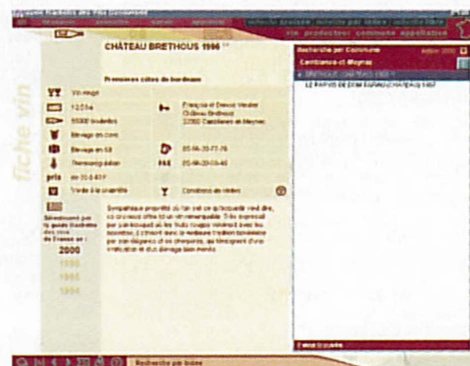


Si l'aventure se révèle quelquefois difficile, elle vous poussera dans tous les cas à découvrir ou à redécouvrir l'œuvre de Douglass Adams grâce à son moteur de dialogue. Après avoir tapoté vous-même quelques mots à votre clavier pour questionner les robots et leur répondre, et parcouru le navire dans tous les sens, vous ne pourrez pas résister à l'envie de faire connaissance avec le cerveau responsable de cette fantasmagorie. C'est une bonne introduction à l'œuvre de l'écrivain, mais on regrette un peu le manque d'interactivité, qui ne permet pas d'apprécier comme on l'aurait désiré un des auteurs de science-fiction les plus originaux.



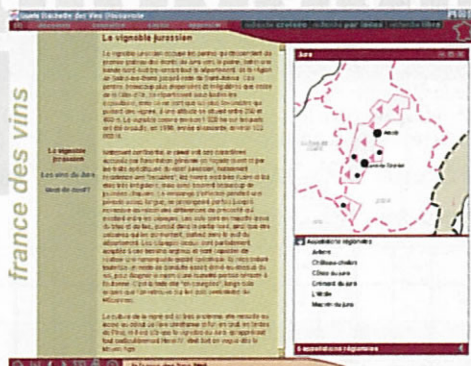


L'ENCYCLOPÉDIE HACHETTE des Vins 2001



ÉDITEUR : HACHETTE
SUR PC, MAC, CD-ROM

Noël approchant, Hachette s'est dit que vous profiteriez de l'occasion pour faire remplir votre cave gratis (ou la vider). Alors, avant de boire votre vin, pourquoi ne pas découvrir ses origines et les qualités qu'il va développer en bouche ? Cette encyclopédie vous y aidera et vous permettra par la même occasion de tenir un livre de cave où commentaires et appréciations se mêleront, pour vous offrir d'un coup d'œil la vision de vos trésors. De nombreux conseils guideront l'amateur non averti et lui feront découvrir les secrets de la vigne. Bien que ce produit manque un peu d'étoffe au niveau des infos sur la fabrication du vin, il se révèle un véritable guide du bien boire, avec une sélection de bouteilles assez complète.



petites annonces

ACHATS PC

Dép. 04. Achète P166 ou +, Voodoo2, SDRAM PC100, ventilo pour Pentium. Faire offre à Guillaume au 04 92 34 73 90 ou à lajarige.guillaume@free.fr

Dép. 11. Recherche barrette de 32Mo (pas de EDO) prix sympa, entre 150 et 250F. Écrire à Julien.coumes@wanadoo.fr Merci d'avance. Recherche processeur Celeron 500 ou 600MHz. Prix sympa. Recherche aussi barrettes de 64Mo de SDRAM. Très urgent ! Répondre à julien.coumes@wanadoo.fr.

Dép. 13. Achète ordi compatible avec Counter-Strike, U.T. et avec Diablo2 pour jouer en réseau.

Écrire à rochellp@club-internet.fr

Dép. 35. Urgent ! Recherche carte accélératrice 3dfx Voodoo3 2000 ou 3000 ou Riva TNT 2 1Mo en bon état et à un prix raisonnable. Demander Jonathan après 18h30 (répondeur si absent) au 02 99 62 42 36.

Dép. 52. Achète carte mère Abit ou Asus avec processeur PIII ou Athlon supérieur à 600MHz + SDRAM 100MHz. Tél. au 06 08 00 66 54. Contactez Thierry, prix raisonnable.

PA mode d'emploi
Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès desquelles vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez votre matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 59. Achète modem, carte 3dfx, graveur et autres à bon prix. Recherche numéros de Joystick du 95 au 101. Tél. à Yann au 06 67 15 75 63 (après 19h).

Dèp. 64 Recherche processeur 500MHz, Carte graphique 16 Mo, lecteur CD 36x, carte réseau PCI 10Mo RJ/45. Cherche également joueurs réseau sur le BAB. Contacter Maximilien au 06 09 57 69 48 à partir de 16h.

Dép. 67. Salut c'est remoi ! Cette fois, je cherche un écran 17", une Riva TnT2 Ultra (de nouveau) une Voodoo3 3000 (le tout AGP) pour un prix modique. Ah oui ! 128 petits Mo de SDRAM aussi. Inutile de préciser que ce serait mieux dans le 67. Tél. : 03 88 78 15 92 après 18h (Guillaume).

Dép. 69. Cherche lecteur CD-Rom pour environ 50F. Lecture en plus de 6x, de préférence. Tél. : 06 83 78 21 85.

VENTES PC

Dép. 11. Vds CPU AMD K6 2 350 : 350F ferme, port inclus ; HUB 5 ports : 400F ferme, port inclus. Vds Discman Sony état neuf : 500F port inclus. Contacter Olivier Passet, 18 rue d'Empaute, 11 300 Limoux. Tél. : 04 68 31 04 72.

Dép. 13. Vds Zip Iomega 100Mo + 15 disks 100Mo : 650F. Tél. : 04 91 82 27 45.

Dép. 13. Vds 3dfx2 + ATI All in Wonder Pro 8Mo : 600F, imprimante Epson Stylus Color 300 : 300F. Contacter Julien à byrajh@free.fr ou tél. : 06 67 30 20 34.

Dép. 16. Vds carte graphique Riva TnT AGP 16Mo : 350F, ATI Xpert 98 8Mo AGP avec sortie TV : 200F. Tél. : 06 66 25 99 79.

Dép. 25. Vds carte mère Asustek P2L97 + PII 266MHz : 600F, prix cassé pour vente urgente. Contactez-moi au 06 83 21 17 48 à toute heure. Merci. Le premier sera servi.

Dép. 31. Vds imprimante Epson Photo 800, état neuf, complète avec cartouche neuve. Xavier au 05 34 51 11 62.

Dép. 33. Vds Celeron 300A (overc. 450) soudé adapt. Slot 1 350F + CD-Rom 16x 100F + S3 Daytona 64v 2D/3D 2Mo 50F + souris Microsoft 2 boutons 130F, et enfin Joystick Microsoft Sidewinder 3D Pro 150F. Tél. : 05 57 74 99 48.

Dép. 33. Vds carte vidéo S3 Daytona 64v 2Mo : 200F. 3dfx1 Voodoo Dragon 4Mo + log : 200F. Cherche écran 14" ou + ayant une bonne résolution, pas cher SVP. Tél. : 05 57 74 99 48 la S3 est 2D/3D.

Dép. 34. Vends carte son Home Studio Pro 64 Guillemot + 16Mo, soit 20Mo pour le sampling, avec boîte + logiciels : 700F. Tél. : 04 67 77 31 00 (à partir de 20h).

Dép. 35. Urgent ! Vends 3dfx Voodoo 3 2000 PCI avec boîte, drivers, notices et démos. Le tout est en état parfait ; prix à débattre. Contacter Jonathan après 18h30 au 02 99 62 42 36.

Dép. 54. Vds PC Celeron 400, 64Mo, Voodoo 3 2000, écran 15", DD 4,3Go, CD-Rom 40x, modem, souris, jeux, Win98 : 5500F au 03 83 63 07 18 (après 18h).

Dép. 54. Vends carte graphique Voodoo3 2000 PCI 3dfx : 600F. Tél. : 03 83 47 42 09.

Dép. 56. Salut ! Je vends 2 cartes 3dfx Voodoo1 et 2, 64Mo de RAM à 66MHz, et une carte vidéo S3 Virgi-e Pur Graph 64 3D, le tout à 650 ou 700F. Contactez-moi : 02 97 53 92 21, demandez Fabrice.

Dép. 67. Vds volant retour de force ACT-Labs Force RS + jeu, le tout en excellent état. Valeur : 1250F. Cédé à 700F + port. Tél. : 03 88 70 26 64 (Aurélien).

Dép. 69. Vds moniteur Samsung Syncmaster 710S-17" : 1800F, carte diamond Viper V550 : 500F. Tél. : 04 78 59 41 60 ou cedri@club-internet.fr.

Dép. 74. Vds Joystick Force Feedback pro 200F, enceintes bon marché bonne qualité 75F, pistolet à billes 0,5 joules tbé 260F. Cherche aussi batteur et joueur de synthé pour former groupe HR. Tél. : 04 50 36 55 90 (Boris)

Dép. 75. Vends carte graphique : ATI Rage Pro Turbo AGP environ 250F. Tél. : 01 43 41 30 06, demander Charly. P.S. : Région parisienne.

Dép. 75. Vds écran 15" ViewSonic : 690F, carte graphique ATI Xpert@Work 4Mo : 150F, processeur Pentium II 266MHz : 590F. Contacter Fabrice au 01 42 54 08 94.

Dép. 75.'Jour ! Bon, je vends plein de trucs : HP Pro Beat, clavier, boîtier, carte mère Abit, 16Mo RAM EDO, Cyrix 200 +, le tout à débattre. Tél. 01 42 28 76 67 (demander Guillaume). Merci.

Dép. 75. Vds carte son Maxi Sound Fortissimo (sortie optique), prix 150 F. Contactez-moi par e-mail : cparicaud@hotmail.com

Dép. 77. Vds Celeron 400MHz, carte mère Abit BH 6,160Mo RAM, DD 20Go, Viper V770 TNT2 Ultra, écran Iiyama 19", enceintes + caisson Altec, souris Intellieye + jeu. Prix : 7700F. Demander Olivier au 06 15 33 48 74. E-mail : htrismegiste@caramail.com + carte son Aureal 3D.

Dép. 78. Vds 3dfx Voodoo2 bon état pour 400F. Contactez-moi à cette adresse : num.num @caramail.com et précisez votre département SVP ! À bientôt !

Dép. 78. Vds carte 3D 3dfx Voodoo2 Banshee. Prix : 300F. Avec jeu : 350F. Tél. : 01 30 71 67 72 après 18h.

Dép. 78. Pentium III 500MHz, 128Mo RAM 100MHz, carte 3D Matrox G400 32Mo, DD 14Go 7200trs/min, lecteur DVD, écran 17 pouces, modem, Windows98 SE, clavier, souris, HP. Garantie 2 ans. Prix : 7500F. Tél. : 01 30 86 91 66 le soir.

Dép. 80. Vds imprimante Hewlett Packard 895CXI, valeur 2000F 2 mois, vendue 1400F, sous garantie, et graveur Philips CDD2000 peu servi 450F. Tél. : 03 22 48 45 18 ou 06 63 10 12 34.

Dép. 83. Vends lecteur Zip 100Mo port II et 4 disquettes Zip de 100Mo chacune, le tout en très bon état. Tél : 04 94 20 07 28 le soir. Prix : 500F.

Dép. 88. Vds lecteur CD-Rom 32X Mitsumi : 230F, mag Joystick année 99 : 15F l'unité, avec DC clavier 105T Windows : 90F, carte son compatible SB : 100F, Richardot Pierre, 24 impasse Baillot, 88 200 Remiremont.

Dép. 90. Vds P166 MMX, 32 Mo, DD Maxtor2, 1 Go + CD 20x + 2 Voodoo2 2Mo SLI + écran 14" + 20 logiciels dont Word 8.0, Corel : 3 500F à débattre. Tél. David au 03 84 56 40 51 après 18h ou 06 72 39 28 05 (laisser un message).

Dép. 91. Vds carte TV : 350F neuve + 3dfx1 4Mo : 100F + 3 modems 56K BSV90 de 50F à 150F + CM avec Cyrix 200MMX sans ventilo : 300F + 2x8Mo EDO : 100F + carte son : 100F. Tél. à Jérôme au 01 60 88 11 90 après 19h.

Dép. 92. Vends PC 166 + 16Mo DD 1,2Go, carte son, carte graphique sis carte accélératrice 3dfx, CD-Rom 16x, écran 14" : 2500F. Appeler Rémi au 06 18 02 66 98. Vends carte mère Matsonic M562605 pour AMD K6-2 – Cyrix : 400F + carte décompression Real Magic 200F + ATI Rage 2c : 200F.

Dép. 93. Vends Creative Voodoo2 8Mo : 900F. Demander Igor au 01 48 34 88 73 après 18h. Carte mère Abit BH6 + PII 450MHz : 1200F. Tél. : 06 88 86 01 09.

Dép. 94. Vds Diamond Monster 3dfx2 12Mo (version boîte) excellent état + câble SLI : 450F. Vds aussi Matrox Millenium 4Mo (boîte). Contacter Guillaume au 01 48 86 98 32 (rép.).

VENTES AUTRES

Dép. 13. Vends N64 + jeux état neuf (juillet 99) : 490F. M. Neto Fabien, 44 all Grande Bastide de Cazaulx, 13012 Marseille.

Dép. 21. Vds Dreamcast + 2 manettes + Visual Memory + pistolet + jeux + 3 démos. Le tout acheté environ 100F, vendu 2100F. Tél. : 06 19 11 60 98 après 18h, uniquement sur Dijon et ses alentours (sous garantie).

Dép. 26. Vds Yamaha Claviernova CVP65. Lecteur de disk, 53 instruments, 24 rythmes + disk de 40 rythmes, siège. Excellent état. Valeur neuf : 28 000F, cédé 12 000F à débattre. Tél. : 04 75 85 08 45.

Dép. 30. Vds N64 + 4 manettes (dont 2 super-pad plus) + jeux. Vds aussi Joystick Microsoft Sidewinder Force Feedback. Prix à débattre. Demander Souryan au 04 66 80 06 36.

Dép. 37. Vds N64 + 2 manettes + carte mémoire + vibreur + jeux, excellent état. Prix : 1300F. Tél. : 02 47 59 02 07.

Dép. 68. Vds N64 + 2 pads + 2 Memory Cards + jeux : 1500F le tt à deb. Vds aussi Saturn + 2 pads + jeux tbé 500F le tt. Tél. : 03 89 27 33 31 après 19h, demander David.

Dèp. 75. Urgent. Vds Nintendo 64 en bon état + 16 jeux + 2 manettes + kit vibration + carte 3D + transfert pack Pokemon : 2 000F ou jeux vendus séparément. Demander Amine au 01 40 25 08 07

Dép. 88. Psion série 5 8Mo + câble modem GSM Nota pour Nokia + adaptateur secteur état neuf + documentation + logiciel Psiwin 3700F à débattre. Contactez-moi au 06 03 13 07 69.

Dép. 94. Vends N64 + 2 manettes + carte mémoire + jeu : 450F. Tél. : 01 48 99 50 15 (Benjamin) ou 06 18 47 42 13 après 16h30.

Dép. 95. Vds graveur CD-Rom Acer 4x2x32x état neuf : 1200F + DVD-Rom Hitachi 6x24x : 550F + carte graphique ATI Xpert@Play 8Mo accélératrice 2D, 3D, DVD sortie TV : 400F. Cherche volant Force Feedback. Demander Simon au 01 34 67 01 78.

Dép. 95. Vds 3dfx Voodoo1 4Mo : 250F + S3 Trio 3D AGP 4Mo : 150F (2 cartes de 6 mois, derniers drivers), prix fermes, assez urgent. Contacter Damien au 08 84 46 82 28 ou au 01 34 15 46 81 de 18h30 à 21h.

Dép. 95. Vends PentiumIII 500E + ventilateur + adaptateur FCPGA pour slot one, le tout 1300F. Tél. : 06 87 81 09 81.

CONTACTS

Dép. 27. Jeunes créateurs amateurs recherchent des personnes intéressées par la création d'un mod pour Unreal. Pour plus d'information sur les profils recherchés, contactez le responsable du projet au 06 61 45 37 64, ou cyberteam-holfy@yahoo.fr

Dép. 78. Recherche graphiste amateur pour un projet de jeu de stratégie en 3D. Contactez Jérôme au 01 39 71 91 87.

Dép. 34. Si vous êtes fan de jeux en réseau, rejoignez-nous sur www.cyberclub-saintgely.com ou contactez-moi au 06 14 01 09 69.

Dép. 59. Cherche personnes pour organiser des Lan Games dans les alentours de Lille. Appeler Ben au 06 67 84 09 64. Jeux : Counter-Strike, Diablo 2, SOF, Age of Empire 2, Starcraft, Brood War…

Dép. 59. Jeune fan de 17 ans cherche salles et partenaires pour LanParty le week-end, préférences CS ou Quake III dans les environs de Lille. Contactez-moi à aurelien.b @oreka.com

Dép. 61. Vous avez un PC ? Vous aimez jouer en rézo ? L'Ara est là. Pas Croft, mais l'association réseau alençon. CS, AoE2 ou Midtown, venez vous éclater avec nous. Tél. : 02 33 26 34 84, matthew@wanadoo.fr ou www.chez.com/alencon

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.
Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐

RUBRIQUE ☐ **ACHATS** ☐ **VENTES** ☐ **CONTACTS** ☐ **JOBS**

STANDARD ☐ **PC** ☐ **AUTRES**